

CAIJOPE 05



L 19702 - 3 - 1 - 3533 6 - RD

DOSSIER AMERIQUE LATINE

INCONTOURNABLE : BROUSSAILLE
CEREBUS / ASATTE DANCE
PORTRAIT : AKIMI YOSHIDA

YSLAIRE
INTERVIEW

ÉTÉ 2003

IMAGES & BANDES DESSINÉES

NUMÉRO 05

CAIJOPE

SHO-U
TAJIMA



INTERVIEW NEIL
GAIMAN

al' togo

JD Morvan - S Savoia

L'EURO-POLICE AU SERVICE DE LA TRANQUILLITÉ DES CITOYENS

UNE COURSE POURSUITE DE 297 KM...

Sver Roslin, ministre suédois de la culture s'est rendu à Bilbao pour signer un accord européen. Il en profite pour passer voir sa femme avec qui il a divorcé quelques mois auparavant. Mais celle-ci refuse de lui laisser voir ses filles. La situation s'envenime et dans un accès de rage, Sver tue sa femme. Il récupère ses filles et ordonne à son chauffeur de les ramener à Stockholm par la route. S'ensuit une course poursuite haletante! Albertus M'Natogo, agent de l'Euro-police est chargé de l'enquête. Par nature, il fait plus confiance à son instinct qu'à toutes les machines sensées aider ces policiers du futur dans leurs recherches. Au cours de cette mission, Al Togo dévoilera la face cachée de sa personnalité. Sa coéquipière, Judith sera très étonnée par le comportement du policier. Comportements bien éloignés de ceux décrits dans son dossier professionnel.

TOME 1 : 297 KM - DISPONIBLE AU RAYON BANDE DESSINÉE DÈS LE 5 AVRIL

EN BONUS ! À LA FIN DU TOME 1, LA BANDE ANNONCE DU TOME 2.



DARGAUD

www.dargaud.com

...ÉDITO...

CALLIOPE
est édité par SEMIC
pour le compte de H.C.P.M.
société commune entre Semic et Soleil, à parité

ADMINISTRATION & REDACTION

SEMIC
45, rue Broca 75005 Paris
Tel. 01 43 36 32 00
Fax 01 43 36 37 96

Directeur de la Publication
Henri-Claude Prigent

Comité de direction
M. Boudjellal, P. Manoukian
C. Littardi, J. Wacquet

Directeur Editorial
Patrick Manoukian

Responsable de Projet
Cédric Littardi

Réalisation
Carabas

Rédacteur en Chef
Jérôme Martineau

Secrétaire de rédaction
Marielle Python Bernicot

Création Artistique
Franck Achard, Cyrille Daujean

Rédacteurs
Marielle Python Bernicot, Gwael Bernicot,
Joël Bloch, Vincent Henry, Florent Lepeyre

Ont participé à ce numéro
Yann Belloir, Thibaud Desbief, François Duprat,
Boris Henry, Kristian Lobko, Guillaume Palhawan

Remerciements
Bachan, Léo Beker, Frédéric Boilet, Boucq, Philippe Caza,
Philippe Druillet, Michel Faure, Neil Gaiman, Alejo Garcia,
Feliciano Garcia Z., Dragan de Lazare, Philippe Leclerc, Maïtena,
Jean-François Mamet, Munoz, Frank, René Pétillon,
Romain Quenisset, Gilles Ratier, Eduardo Risso,
Jose Roosevelt, Yslaïre, Jorge Zentner, Léon Zuratas

Publicité & Communication
Maud Bissonnet
01 43 36 28 03
m.bissonnet@tournon-semic.com

Tout document envoyé à la rédaction est supposé autorisé pour la publication, sauf réserve contraire expresse. Les documents non sollicités par la rédaction ne seront retournés à leur auteur que s'ils sont accompagnés d'une enveloppe aux dimensions et à l'affranchissement suffisants. Aucune reproduction, même partielle, n'est autorisée sans l'autorisation écrite expresse de l'éditeur. Tous droits réservés. Les illustrations appartiennent aux maisons de production et aux sociétés qui les ont éditées. Si ces photos apparaissent dans le magazine sans qu'il soit précisé leur auteur, cela ne doit pas être considéré comme une remise en cause de leur statut.

Commission paritaire : 0907 K B2057 - ISSN en cours - Distribution MLP - Dépôt légal à parution - Imprimé en CEE par Rotographik



Une bougie, cinq numéros, un hors-série, Calliope fête ses 1 an. Et Calliope demeure toujours le seul magazine entièrement consacré à la BD, qui ne parle que de BD, de toutes les BD. Vous avez été nombreux à nous encourager à poursuivre dans cette voie, à nous féliciter pour les qualités graphiques et rédactionnelles du magazine. Merci ! Vous avez été aussi nombreux à nous faire remarquer les retards du magazine... promis ça va changer !

D'ailleurs, pour se faire pardonner, on vous a concocté un numéro spécial pour l'été (rendez-vous page 96) et on vous prépare pour septembre un Calliope nouvelle formule, encore plus beau, plus complet... et plus à l'heure.

Merci à vous tous qui nous lisez et surtout, n'hésitez pas à nous écrire et à nous renvoyer le questionnaire que l'on puisse vous connaître un peu mieux.

Jérôme

Dieter Lumpen par Pellejero & Zentner

PARIS

BD

Le Salon des univers dessinés

**DU JEUDI 12
AU DIMANCHE
15 JUIN 2003**

PARIS

**PORTE DE VERSAILLES
PARIS EXPO HALL 2.2**

jeudi 12 juin : 11h - 21h
vendredi 13 juin : 11h - minuit
samedi 14 juin : 11h - 21h
dimanche 15 juin : 9h30 - 19h.

Prix d'entrée 7 €
Enfants de 7 à 12 ans 3,50 €

www.salonparisbd.com



dessin: Philippe Mouchet

MANGAS

La Chaîne de vos héros préférés

AB1

La Chaîne Absolument Indispensable

E.LECLERC



LE FIGARO

le moulin

Livre

Préférez d'un accès direct
ou réserver votre
billet à l'avance !
Points de ventes habituels

**France
Billet**



BRÈVES & TRIBUNES / P.04 / JIM STERANKO DAVE SIM BARRY WINDSOR SMITH STEVE RUDE MIKE ALLRED ALEX ROSS HOWARD CHAYKIN SAM KIETH GLENN FABRY **CRITIQUES / P.15** / GRANT MORISSON JOHN J. MUTH JEFFREY JONES MICHAEL WILLIAM KALUTA BERNIE WRIGHTSON **PORTRAIT YSLAIRE, PASSIONS ET RÉSONNANCES / P.24** / KENT WILLIAMS GEORGES PRATT WALTER SIMONSON CHARLES VEISS JOHN ROMITA JEFF SMITH ALAN MOORE DAVID LLOYD DAVE GIBBONS LOS BROS HERNANDEZ BRUCE TIMM SCOTT HAMPTON SIMON BISLEY **INCONTOURNABLE : BROUSSAILLE / P.32** / KYLE BAKER DAVE STEVENS ALAN GRANT GEOFF DARROW JAMIE HEWLETT EDDIE CAMPBELL TRAVIS CHAREST STAN LEE JOHN BYRNE BRIAN MICHAEL BENDIS NEIL WILL EISNER BEN KATCHLOR GREG RUCKA ALEXADAMS ART SPIEGELMAN DAVE COOPER CHARLES BURNS **PORTRAIT SHÔ-U TAJIMA / P.36** / CRAIG THOMPSON DANIEL CLOWES CHRIS WARE PAUL POPE MACK ASHLEY WOOD **PORTRAIT AKIMI YOSHIDA, JAUNE POISSON / P.40** / MARC SILVESTRI CHRIS CLAREMONT ART ADAMS AL FOSTER WINDSOR MCCAY **INCONTOURNABLE : ASATTE DANCE / P.44** / BRECCIA LOISEL LE TENDRE ROSSI MOEBIUS GIRAUD BOURGEON TARDI **PORTRAIT LE MONDE SELON NEIL GAIMAN / P.46** / SCHUITEN CHARLIER MARGERIN **INCONTOURNABLE : CEREBUS / P.56** / NEIL GAIMAN **DOSSIER : L'AMÉRIQUE LATINE / P.58** / GUIBERT BLAIN TRONDHEIM SFAR **EL LECTOR PASA / P.60** / NEAUD SATRAPI DAVID B. ROSINSKI VAN HAMM **LE TERREAU FERTILE DE LA PAMPA / P.63** / DUPLY BERBERIAN BOUCQ ROSINSKI VAN HAMME MATTOTI **SEMÉS À TOUS VENTS / P.69** / BOUZARD VATINE WENDLING LAUFRAY ALICE YOANN YSLAIRE TOME JANRY JODOROWSKY GREG RUCKA ALEX WENDLING LAUFRAY **JEUNES POUSSÉS FRAGILES / P.76** / ALICE YOANN YSLAIRE TOME MOEBIUS CHARLIER PELLEJERO **INFLUENCES CROISÉES : PÉTILLON, DE LA BD AU DESSIN D'HUMOUR / P.78** / OZAMU TEZUKA KATSUHIRO OTOMO HAYAO MIYASAKI TAIYO MATSUMOTO YOSHITOSHI ABE RAYMOND AL FOSTER WINDSOR MCCAY HISACHI SAKAGUCHI JIRO TANIGUCHI **CONSEILS DE PRO : L'ADAPTATION D'UN MANGA AVEC FRÉDÉRIC BOILET / P.82** / HIDEJI ODA NAOKI YAMAMOTO HADACHI GEORGES PRATT WALTER SIMONSON CHARLES VEISS JOHN ROMITA JEFF SMITH ALAN MOORE WILL EISNER BEN KATCHLOR GREG RUCKA ALEX TOTH **PREMIER ALBUM : PREMIER ALBUM : VINCENT ET VAN GOGH DE GRADIMIR SMUDJA / P.84** / SHIROW **CINÉ / ANIM : LES ENFANTS DE LA PLUIE / P.88** / DAVID MAZZUCHELLI MATT WAGNER MIKE MIGNOLA BILL SIENKIEWICZ DAVE MCKEAN JOHN BUSCEMA TOTH MILTON CANIF BOUZARD VATINE **INFOGRAPHIE : SALAMMBÔ, 3 SIÈCLES POUR UN JEU VIDÉO / P.92** / MARK CHIARELLO JACK KIRBY KYLE BAKER DAVE STEVENS ALAN **BIBLIOGRAPHIE / P.77** / GRANT GEOFF DARROW **COURRIER DES LECTEURS / P.95** / JAMIE HEWLETT EDDIE TRAVIS CHAREST **ABONNEMENT / P.35** / STAN LEE JOHN BYRNE CHARLES BURNS BRECCIA LOISEL LE TENDRE ROSSI MOEBIUS GIRAUD BOURGEON TARDI SCHUITEN BAUDOUIN CHRIS CLAREMONT ART ADAMS CHRIS BACHALO JOE KUBERT MICHAEL GOLDEN WINDSOR MCCAY HISACHI SAKAGUCHI JIRO TANIGUCHI BRECCIA



TRIBUNES

Une tribune pour parler des albums, ceux qu'on aime et ceux qui nous agacent.

Une tribune pour parler de la rédaction, nos (sautes d') humeurs et nos envies.

Une tribune pour vous laisser répondre, répondre à nos coups de coeur et nos coups de gueules.

Une tribune, pas un tribunal...



GTO, tome 25, Fujisawa, Pika



« This is the end, my friend. » Le dernier tome de GTO, le dernier coup d'éclat de ce prof génialissime et complètement déjanté. Un dernier vol (plané), une dernière course folle. Une ultime leçon sur l'école et l'amitié, mais un final, un peu en deçà des sommets auxquels la série nous avait habitué. On n'a plus qu'une envie : tout relire depuis le début ! JM



Il faudrait m'inventer, Gerrie Hondius, L'an 2

« L'ennui, avec les bandes dessinées de femmes, c'est qu'elles sont tellement autobiographiques... Et moi, j'ai une vie de merde ! ». Pas tout à fait, Gerrie, pas tout à fait. Vision par petites touches impressionnistes de la vie et de l'enfance de cette femme hollandaise. Déroutant, troublant. Touchant. MPB

Balade Balade, Kokor, Vent d'Ouest

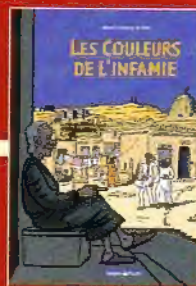
Un agent immobilier d'un genre particulier, puisqu'à défaut d'appartement c'est notre planète qu'il fait visiter, et un petit extra-terrestre qui, justement, est venu l'acheter. Drôle de voyage autour du monde, à dos de cheval, de vaches ou d'éléphants. Une balade suivie par des milliers d'auditeurs, car « Balade Balade » est le feuilleton radio que tout le monde écoute. D'un coup de crayon magique, Kokor saute allègrement de la réalité à la fiction, et mène adroitement son récit des deux côtés. Une histoire drôle, émouvante, pleine de poésie et des personnages hauts en couleurs pour cet album en noir et blanc. Extraordinaire ! JM

Rosco le Rouge, tome 1 : Les baies sauvages, Marco, Le Cycliste



Fort de la carte dérobée à Gontran le sinistre, Rosco le Rouge part à la chasse au trésor. Mais le dépossédé n'a pas dit son dernier mot. Les aventures de Rosco le rouge, héros sans foi ni loi et de son jeune mousse La Pieuvre prennent bien le vent, proposant un cocktail d'aventure et d'humour délirant soutenu par un dessin dynamique et sans faille. VH

Les couleurs de l'infamie, Golo et Cossery, Dargaud



Le Caire aujourd'hui. Ossama, « artisan » détrousseur de son état, se retrouve par les coïncidences de son « noble » métier en

présence d'un document fort compromettant pour des personnes hautement placées. Comment exploiter cette occasion ? Un parfum de Méditerranée, une langue douce et élégante et le dessin de Golo qui achève de reconstruire cette ville grouillante de vie autour de nous. Ces « couleurs » sont bien celles de là-bas. KI

Amstergow en 8 jours, Tanitoc, Humanoïdes associés



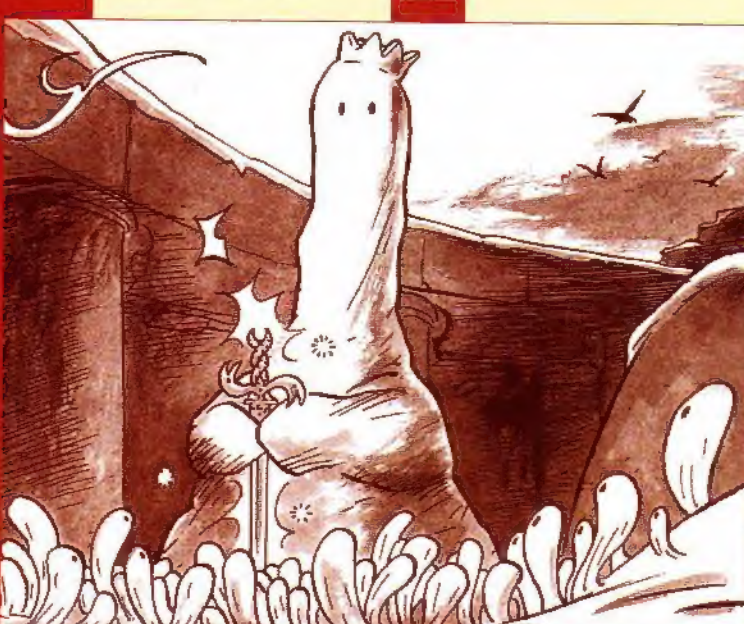
Au sortir de la seconde guerre mondiale, Thadee part mettre à jour le guide touristique Amstergow en 8 jours. C'est l'espoir de retrouver son père disparu 6 ans plus tôt qui motive le jeune homme à préférer cette sinistre ville aux incontournables cités touristiques. Une fable reposant sur un univers un brin factice mais qui entraîne sans mal le lecteur à suivre son attachant héros dans sa quête. VH

Dardevil Prestige, tome 1 : Cauchemar, Mack et Bendis, Panini Comics



L'efficacité des storyboards de Brian M. Bendis transcendée par la palette de peintre de David Mack, le résultat ne pouvait qu'être exceptionnel. Mêlant dessins d'enfants et visages expressionnistes, l'enquête du journaliste Ben Ulrich sur un enfant prostré par l'enlèvement de son père est un pur régal de bout en bout... s'il ne figurait un « A suivre » en dernière page ! VH

Bouture, Goerg, L'Employé du mois



Balade Balada, Kokor



parlions de certains auteurs de BD, brillants mais qui manquent encore de maturité. Comment s'acquiert-elle, cette maturité ? Par la vie ? Plus la vie serait difficile, et plus on serait abouti au niveau créatif ?

Je crois qu'il y a une part de vérité dans ce triste raisonnement. Je me souviens d'avoir discuté avec Fabrice Neaud, dont l'œuvre est incontestablement mature, des combats que mènent encore les homosexuels ou les femmes dans certains milieux. Je pensais sérieusement que dans le milieu de la BD, c'était gagné. Quelle naïve ! J'entends encore lors d'un quelconque cocktail d'inauguration...

des remarques homophobes et machistes débiles sortant de la bouche de certains collègues chroniqueurs BD. Allons, le petit monde de la BD est encore bien marginal, ne devrions-nous pas, nous qui voulons promouvoir cette culture particulière, être ouverts d'esprit et réceptifs ? Quel est ce besoin d'isoler encore certains artistes de talent, au nom de je ne sais quelle différence ? Se sent-on plus grand, à taper sur les autres ? En tout cas, ces artistes dont certains voudraient faire des parias, combattent, utilisent leur tête, s'élèvent, et leurs œuvres gagnent plus vite en maturité.

Marielle

Pour son premier album solo, Sacha Goerg compose une « peinture » de mœurs monochrome mais imprégnée de cette passion fatale qui unit et sépare deux amants. Pas besoin d'une profusion de mots pour que ces personnages nous communiquent leurs sentiments au cours de cette tragédie aux dessins somptueux. **VH**

Mike Zombi, tome 1 : KO au premier round, Rod et David Bolvin, Carabas



La Salle Street. Une petite rue de Chicago plutôt animée. D'un côté, les ricains, de l'autre les Chinois... pardon, les Laotiens. Ça trafique, ça magouille, ça assassine. On découvre une double galerie de personnages très prometteurs, avec au centre Mike Zombi, le porte-lingue à la grande gueule. Un premier acte de mise en place qui annonce une bonne histoire, façon « hamburger-aigre-douce », relevée d'une sauce surprise de la maison. **FL**

Avatar, tome 1 : Un regard dans l'abîme, Aguilera et Fontrix, Erko



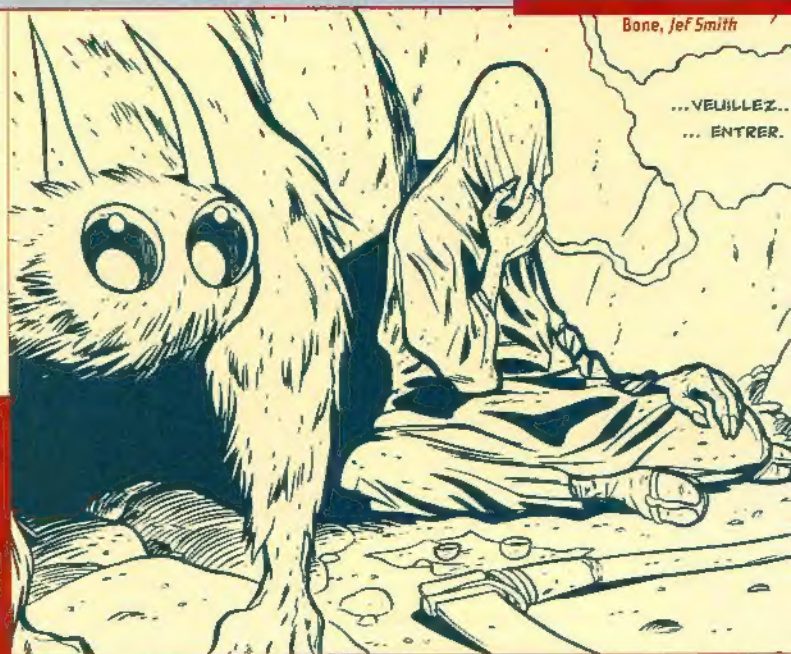
Un homme qui s'était précédemment accusé du meurtre de sa femme recontacte sa psy d'alors pour lui confier qu'une part de lui-même mène des agissements criminels sur internet. Un album de très légère anticipation, haletant et mené de main de maître autour du classique thème de la schizophrénie, habilement adapté en programmation Jekyll et surfeur Hyde. **VH**

Vagabond, tome 12, Inoue, Tonkam



Après avoir vaincu la montagne, Musashi retrouve le monde des hommes et part à la recherche de Baiken Shishido, le maître de faucille et de la chaîne. On le dit mort et pourtant... Inoue poursuit l'adaptation du roman de Yoshikawa, et dresse le portrait d'un Japon médiéval, cruel et violent, où les hommes, assoiffés de gloire, ne cessent de se combattre, pour finalement mourir dans l'indifférence. Pourtant, un sentiment calme et paisible parvient à se glisser dans le récit de ce héros qui avance inexorablement vers son destin. **JM**

Bone, tome 10 : Chasseur de trésor, de Jeff Smith, Delcourt



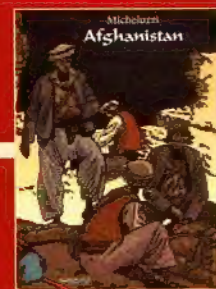
Une couverture qui rend justice aux deux personnages qui contribuent le plus à rendre cette série irrésistible : les incorrigibles Phoney et Smiley Bone. Grâce aux manigances du premier et à la complicité amusée du second, la série retrouve cet humour pétillant qui se faisait discret dans les derniers tomes. Bien entendu, l'intrigue générale évolue de manière toujours aussi mystérieuse et menaçante. Un très bon opus d'une fabuleuse série. **FL**

Cuervos, tome 1 : Le contrat, Durand et Marazana, Glénat



Medellin, Colombie. Joan, 10 ans, à peine. Entre la colle et la rue, la misère et la faim, l'enfer sur ce coin de Terre. Joan n'a pas de père et devra en choisir un : Miguel, syndicaliste et travailleur social, ou Ernesto, porte-lingue du cartel local. Un monde violent, cruel, où ne survivent que les bourreaux, même si ce sont des enfants. Un album dur, qui oblige à reprendre son souffle tant l'espoir semble avoir disparu. **JM**

Afghanistan, Micheluzzi, Mosquito



Quelque soit l'entraînement reçu, l'Afghanistan se révélait rapidement un véritable enfer pour les soldats russes envoyés là-bas. Croisant les destins absurdes d'un bataillon de troupes d'élites et d'un adolescent devenu moudjahidin, Micheluzzi fait montre, pour cette œuvre posthume de 1990, d'une justesse historique que l'actualité ne vient surtout pas démentir... **VH**

La Maison qui pue n°3, collectif, Ma Maison qui pue



Issus majoritairement des Beaux-Arts d'Angoulême, les anciens locataires d'une maison qui sentait réellement mauvais prouvent, à travers ce collectif placé sous le signe du voyage, qu'ils ont toutes les qualités graphiques et narratives nécessaires pour devenir pensionnaires d'une grande maison d'édition. **VH**

Without, Lieber et Rucka, Akileos



En Antarctique, le froid est si vif que les meurtriers ne peuvent surgir de nulle part et disparaître dans la nature. Pourtant, impossible de comprendre qui a tué un des membres de l'expédition scientifique mystérieusement disparue. Un thriller efficace aux dessins réalistes mis en abîme par des commentaires proches du documentaire. Une enquête à haut risque pour la Marshall américaine en poste sur ces terres hostiles et masculines. **VH**



Birmanie, la peur est une habitude, collectif, Khiasma

L'Irak ou la Corée du Nord n'ont malheureusement pas le monopole de l'horreur. Moins médiatique, la Birmanie vit pourtant depuis 40 ans sous une terrible dictature soutenue par de grands groupes tels que Total. Pour nous aider à comprendre, l'association Khiasma a demandé à Muñoz, Sera, Bramanti... d'illustrer quelques aspects de la situation du pays tels que le travail forcé, le tourisme « aveugle » ou le sort des minorités... Un livre à charge. **VH**

La foire aux cochons, tome 2 : L'art d'accommoder les restes, P'tiluc, Albin Michel



Les papes se sont réincarnés en truie et les grands de ce monde en cochon. Hitler, Ceaucescu, Staline, Lénine, Napoléon, De Gaulle se côtoient dorénavant au fond d'une porcherie, tirant les leçons de leur existence ou des plans sur la comète. Dans le bestiaire à P'tiluc, je préfère les Rats et en particulier ceux de *Pacush Blues*... Ces considérations philosophico-politico-historiques demeurent toutefois fort réjouissantes. **VH**

Yu-Gi-Oh, tome 23, Kazuki Takahashi, Kana



Grâce à son puzzle des forces millénaires, le petit Yûgi se transforme et, avec son « double », combat les injustices qui



Donjon Monster 6, Sfar, Trondheim, Yaann

frappent tous ses amis. Ses armes : des jeux. Devenu duelliste confirmé au jeu de cartes Magic and Wizards, le voilà dans ce tome parvenu à la finale des huit meilleurs duellistes. Le vainqueur deviendra roi des duellistes. Et ça ne commence pas fort pour Yu-Gi-Oh. Difficile de prendre la série en cours, et de comprendre ce que font les pyramides égyptiennes à domino-city. Pris dans sa globalité, le scénario tient debout pourtant, et décoiffe (ce qui explique les bouillies des personnages). Un seul défaut : pourquoi faut-il que ces gosses qui jouent à un jeu de cartes (très sophistiqué, soit), y risquent sans cesse leur vie ? **MPB**.

Une bonne presse et une nomination à Angoulême ne suffisent pas toujours pour qu'un album trouve son public : ce fut le cas du premier tome d'*Hariti* en dépit de toutes ses qualités. Pour conter cette histoire de reine africaine devenant mère par procuration, Nicolas Ryser et Igor Szalewa ont créé une Afrique de légende, pleine de charmes, de sorcellerie et de passions qui enflamme les sens. Gageons que ce deuxième tome leur ouvrira les portes du succès ! **VH**

Coq de combat, tome 2, Izo Hashimoto et Akio Tanaka, Delcourt

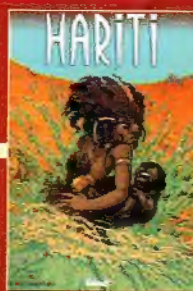


Plongée sauvage dans l'impitoyable univers carcéral. Cru, violent et subtilement immoral, *Coq de combat* est une variante musclée et sanglante de *Karaté kid*. Elle nous présente cet art martial bien connu dans sa voie la plus directe : la voie du guerrier. Âmes sensibles s'abstenir. **FL**

Donjon Monsters, tome 6, Sfar, Trondheim et Yaann, Delcourt



Hariti, tome 2 : Le Fruit de nos entrailles, Glénat



VIVE LES VIEILLERIES !

TRIBUNE

GWAEL



considérerais comme une volonté purement mercantile de faire du neuf avec du vieux.

Je me trompais complètement. A réaliser le dossier sur l'Amérique Latine, je me suis aperçu que sans l'effort de réédition de nombreuses maisons d'édition, un tel dossier aurait été impossible. Mort Cinder de Breccia et Desterheld publié en presse dans les années 1960 aurait été perdu sans des rééditions comme celles réalisées par Vertige Graphic. Les grandes maisons d'édition ne sont pas en reste : Glénat nous permet de relire les aventures d'Ernie Pike parues en Argentine il y a quarante ans.

Les Humanoïdes associés ressortent des œuvres anciennes, certes re-colorisées pour les mettre au goût du jour, et les remettent à l'affiche. Soleil se lance dans l'intégrale du Spirit, comics mythique des années 40. De petites maisons d'éditions se spécialisent même dans la réédition, comme Théloma.

C'est justement face à une production pléthorique que la réédition est importante. Si la BD veut exister, il faut que son « patrimoine » soit facilement accessible. Il faut que restent ces albums qui, comme autant de jalons de l'histoire de la BD, nous permettent de mieux comprendre et surtout d'apprécier la BD d'aujourd'hui.

Et puis, (re)découvrir des œuvres qui gardent leur force après plus de 50 ans ne peut que conforter l'amateur dans son goût pour un média qui démontre qu'il n'est ni anecdotique ni éphémère.

Gwael

Goro, monstre errant du Donjon, est une sorte de Casimir débile et glouton. Il reçoit une mission secrète : aller acheter de la bière. Sera-t-il à la hauteur de cette tâche vitale pour le Donjon ? Le cocktail d'humour et d'aventure est plutôt bien composé. Des recettes connues mais efficaces, servies par un visuel très réussi grâce aux peintures de l'auteur de *Toto*, l'ornithorynque. **FL**

Blood, tome 1, DeMatteis et Kent Williams, EP



Kent Williams, le Egon Schiele du comics, signe 90 pages de toute beauté. Ce peintre-illustrateur de renom met ici son talent au service d'une histoire de vampires. Mystique, complexe, subtile, riche en symboles, cette fable aux multiples niveaux de lecture n'est pas facile d'accès. Pour public averti, je vous avertis. **FL**



Blood DeMatteis, Kent

Brutalis, Van Hasselt, Frémok



« Au départ, la rencontre du dessin et de la danse, de la matière noire et du corps... » Participant à la création du nouveau ballet Karine Ponties, *Brutalis*, Thierry Van Hasselt en a tiré des esquisses, des dessins en blanc sur noir dans une technique similaire à celle adoptée pour son précédent et somptueux *Gloria Lopez*. Un livre où la grâce du corps est magnifiée par l'œil et le pinceau de l'artiste... **VH**

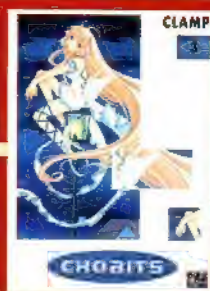
Larme Ultime, tome 2, Shin Takahashi, Delcourt



Cela commence comme un shōjo classique : Shū-chan et Chisō sont ensemble, très timides. Mais depuis le début de la

guerre, Chisé s'est avérée être l'arme ultime... Les interrogations des deux êtres sur leur amour se poursuivent. L'économie est le maître mot, les scènes de guerre étant absentes, les sentiments juste effleurés. Original, mais on retombe parfois lourdement dans une série pataud... Dommage... JB

Chobits, tome 3, Studio Clamp, Pika



L'enquête continue pour le justicier de Gotham : le meurtre de policiers à chaque jour férié. La magnifique couverture cède la place à un dessin souple et doux, plus sec que celui de la série *The Long Halloween*. Le duo Sale/Loeb jette peu à peu les pièces d'un puzzle savoureux, mêlant toujours aussi habilement action, polar, et drame psychologique : une mécanique parfaitement huilée et très efficace. JB



Les années Spoutnik, tome 4 : Boncornards têtes-de-lard !, Barz, Casterman



Les gamins d'ouvriers doivent affronter une nouvelle menace : les enfants de mineurs leur contestent le contrôle du territoire ! La guerre des boutons sur fond de guerre d'Algérie et de crise de l'acier. Une chronique d'enfance populaire dans l'Est de la France, toujours aussi sensible et attachante. La grande aventure du quotidien quand on a 11 ans. GB

L'œil de la Forêt, Tirabosco, Casterman



De riches parisiens s'installent dans la maison de famille à la campagne. Esprits de la forêt, secrets de famille, mystère. La petite Clara est l'ange des lieux. Un scénario bien mené qui rattrape son côté un peu prévisible par la force de sa scène finale. Un graphisme coloré et personnel révèle le talent d'un jeune auteur. GB

Kaarib, tome 2 : Les palmiers noirs, Krassinsky et Calvo, Dargaud

Où l'on retrouve nos trois pirates dans un bordel des Caraïbes. De cela on est sûr, après, tout se trouble. Courses effrénées, cannibales et carnivals se succèdent dans cette apocalypse tropicale. Tant d'événements, de personnages qui se bousculent dans ces pages, on est abasourdi... et un peu perdu. Pourtant le dessin est sensible et nerveux, l'écriture élégante, l'ambiance palpitante. Un bel album que l'on contemple sans vraiment comprendre. JM

Sept balles pour Oxford, tome 1 : la promesse, Le Lombard



Détective privé, New York et... problèmes de prostate. Oxford « private eye », septuagénaire, n'arrive pas à décrocher. Quand on lui propose une enquête, il ne peut résister. Une histoire policière originale qui parle de la vieillesse et évoque la nostalgie d'un New-York disparu. Tendresse et dérision. Servie par un dessin faussement classique et plein d'énergie, voilà une série qui commence bien. GB



Le combat ordinaire, Larcenef

Les ordinateurs ont forme humaine. Hideki a trouvé Tchii, un modèle unique aux allures de Sailor Moon. Les tribulations de l'étudiant et de la machine, en quête de son identité, sont un prétexte pour un défilé de petites culottes et de pauses lascives, entrecoupés d'interrogations pseudo-philosophiques sur les relations aux ordinateurs... Quand deux sombres androïdes débarquent pour éliminer Tchii, on se dit que vraiment, vraiment, Clamp veut ratisser large. JB

Gon, tome 7, Tanaka, Casterman



Il y a les lecteurs que Gon laisse totalement incrédules, et les incondtionnels du petit dinosaure. Ces derniers seront ravis de retrouver leur mascotte dans trois histoires longues, toujours de mauvais poil, féroce et joueur : toujours irrésistible. JB



LA RÉFÉRENCE DES PROS MAINTENANT ACCESSIBLE À TOUS
déjà plus de 27 000 références - 500 nouvelles chaque semaine

www.legends.fr

ENFIN DU NOUVEAU
SUR LA TOILE

LEGENDS

TOUT LE COMICS ET LA CULTURE DE LA VF



»»»» LA SUITE SUR WWW.LEGENDS.FR



»»»» LA SUITE SUR WWW.LEGENDS.FR

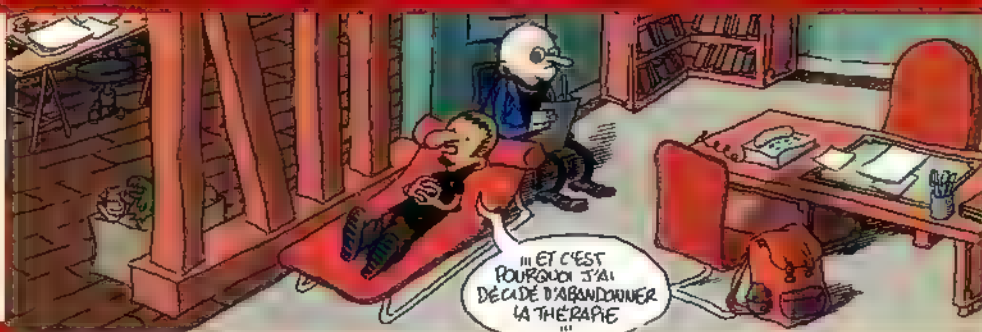


»»»» LA SUITE SUR WWW.LEGENDS.FR



»»»» LA SUITE SUR WWW.LEGENDS.FR

Le Combat ordinaire, Manu Larcenet, Dargaud



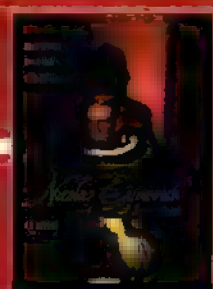
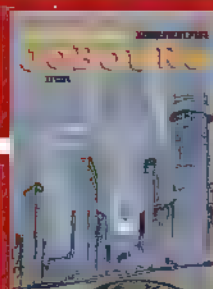
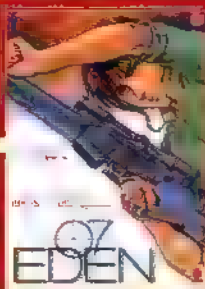
Le combat ordinaire, Larcenet



Eden, tome 7, Hiroki Endo, Génération Comics

Bienvenue à Jobourg, Pascal Rabaté, Seuil

Nicolas Eymerich Inquisiteur, tome 1: la deesse, Sala et Zentner, Delcourt

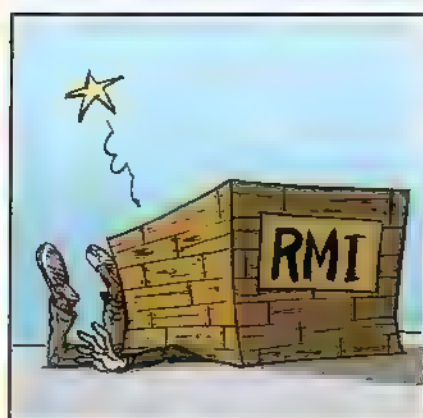
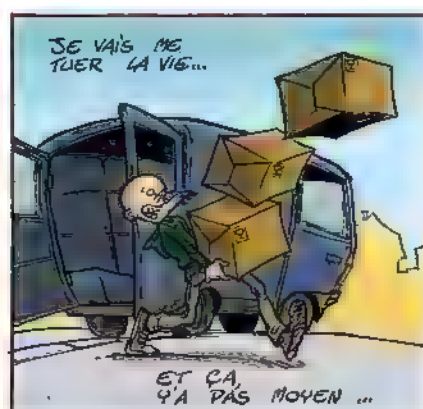


Marco n'a plus envie. Son boulot de photographie, les séances chez le psy, ses parents... il n'aspire qu'à retrouver le silence de cette grande maison qu'il habite désormais. Perdu au milieu de nulle part, il erre avec son chat irascible, entre les champs et la forêt. Même l'amour ne lui redonne pas l'envie, la vie. Larcenet dresse le portrait émouvant d'un homme emmuré dans le mensonge et la peur de soi-même. Un album photo, celle d'un type égaré avec au bout du chemin, un peu d'espoir. JM

Elia retrouve le fief de son père, un trafiquant de drogue. Hélena essaye d'arracher quelques filles à leur mac et y perd un œil. Hiroki Endo continue de développer un monde cyberpunk et post-apocalyptique violent (vraiment très violent) et désespéré. L'histoire s'enlise un peu dans d'obscures intrigues entre cartels de la drogue et forces paramilitaires. Cela reste efficace, mais pourquoi tant de haine ? GB

Un Français vient travailler dans une imprimerie à Johannesburg. Fièvre des affaires et violence quotidienne accueillent le nouveau venu. L'imprimerie fait faillite, mais à Jobourg, tout s'arrange quand on garde le moral. Un étonnant petit récit semi-autobiographique de Pascal Rabaté qui s'aventure à ajouter une nuance d'ocre et de bleu à sa palette noire. La peinture d'une bande de babas-cool dans la ville la plus violente du monde. GB

1352, Nicolas Eymerich arrache sa nomination comme inquisiteur général d'Aragon. 2194, le vaisseau psytronique « Ma pertuis » quitte la Lune pour une mystérieuse mission. Deux histoires étrangement liées. Une excellente adaptation d'un roman qui a renouvelé la S-F contemporaine. Un graphisme haut en couleur et un découpage habile donnent vie à l'inquiétant dominicain. GB



ON A PAS DES VIES FACILES

Les coulisses du pouvoir, tome 5 : Enquête à la commission, *Delitte et Richelle*, Delcourt

LES COULISSES DU POUVOIR



Tom Washford, fonctionnaire de la Commission Européenne mène son enquête sur des maiversations dans le programme Raffaelli. Bizarrement, son rapport a du mal à convaincre ses supérieurs. Les auteurs, maîtres du thriller politique, s'attaquent cette fois au fonctionnement des institutions européennes. Réalisme des situations et efficacité de la narration font naître un suspense captivant. Un reproche : c'est pas fini ! **GB**

Le Triangle secret, tome 7 : L'Imposteur, *Falque, Gine, Wachs et Convard*, Glénat

TRIANGLE SECRET



La franc-maçonnerie, l'église, la vie du Christ et le mystère de sa résurrection consistent autant de thèmes propres à éveiller l'intérêt des lecteurs. Encore fallait-il maîtriser son sujet. C'est ce que fait D. Convard avec ce scénario erudit et bien écrit qui suscite toutefois quelques questions aux lecteurs les plus p. naïfs. Une série menée à son terme en un temps record grâce à la judicieuse collaboration de multiples dessinateurs. **VH**



Léo Cassebonbons, tome 1 : Chou blanc pour les roses, *François Duprat*, Petit à petit

Plongée sans scaphandre protecteur dans l'imaginaire d'un petit garçon particulièrement turbulent. Léo se pose une question essentielle : comment naissent les bébés ? Un papa complètement « out » qui lui fait le coup des choux, une mère enceinte complètement désorientée par les réflexions de son fiston, c'est assez drôle. Ici début pour cette série. **MPB**

Marmalade Boy, tome 8, *Yoshizumi*, Glénat



Non, le shôjo n'est pas réservé aux filles ! Les protagonistes de *Marmalade Boy*, par exemple, sont si attachants, leurs amours racontées avec tant de talent que sa lecture ravira tous ceux qui ont gardé une certaine nostalgie de leur adolescence, sans exception. Yoshizumi joue de tous les codes de son art pour réaliser une œuvre aussi fine que bien des BD européennes réputées destinées à un public exigeant. **VH**

Le collège invisible, tome 2 : Furor Draconis, *Ange et Don Simoni*, Soleil

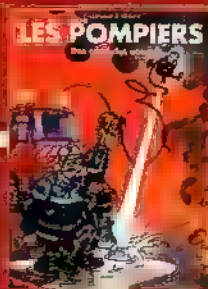


Le concept du petit magicien cancre au grand cœur est développé. Le collège invisible doit affronter la colère d'un inspecteur d'académie qui déteste les dragons, les loups-garous, les lutins et les trolls. Il tombe vraiment mal, cet inspecteur ! On se



laisse prendre au jeu, même si ce coustume entre Gui laume et Harry Potter est vraiment de trop dans le scénario, **MPB**

Les pompiers, tome 1 : Des gars des eaux, de Cazenove et Stédo, Bamboo



Après s'être gentiment moquée des gendarmes et des professeurs, la bande à Bamboo s'attaque à un des métiers les plus populaires en France : celui de pompier. Voici les héros fidèles à leur réputation de grands dragueurs qui en font un peu trop. Les gags se succèdent, brisant le prestige de l'uniforme pour mieux nous faire rire. Sympathique. **MPB**

Estelle, tome 2 : le pigeon de Montargis, Manini et Marié, Carabas



C'est un vrai plaisir de retrouver Estelle, sa grand-mère et les compagnons de sa première aventure policière. L'étonnante suffragette s'avère fidèle en amitié, au point de risquer sa vertu de jeune fille de bonne famille pour secourir la Fanette, une fille de joie. Quel éclat de rire, lorsque la ravissante bourgeoise laisse échapper en pleine poursuite dramatique un magistrat « On, merde » ! Mais que de vrais scandales autour d'Estelle, dans une fin de X^e siècle diablement bien reconstituée ! Un grand coup de cœur pour cette série. **MPB**



Kaena, la Prophétie, réalisé par Chris Delaporte, Chaman Productions, Studio Canal et TVA International IV

Premier long-métrage français en image de synthèse. Sa sortie en mai est à marquer d'une pierre blanche dans l'histoire du film d'animation. Epoustouffant pour le graphisme. Une bande-son à la hauteur de l'animation, une intrigue complexe, des personnages qui évoluent, un thème messianique universel. Au début, laissez-vous aller, prenez-en plein les mirettes et les oreilles, ensuite, la jeune et rebelle Kaëna vous guidera tout au long de l'aventure. Magnifique. **MPB**

Pas de chance 1ère partie, Riche, Humanoides associés



Jusqu'au simple tatouage mènera-t-il Simon qui se retrouve, sans l'avoir cherché, à fuir des indonésiens en furie aux côtés d'une star du X ? Une enquête étrange qui ne livre ses secrets qu'avec une intelligente parcimonie, tout au fil des 120 pages de ce premier tome. Une course poursuite réussie aux limites du réel et du sacré... **VH**



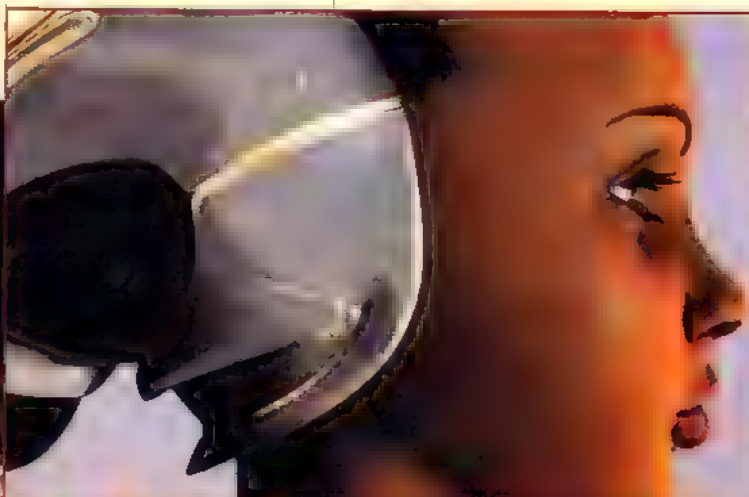
Monster Allergy, tome 1 : Coup de poudre, Barbucci, Canepa, Artibani et Centomo, Soleil

Après *Sky Doll* pour les plus grands, voici *Monster Allergy* pour les plus jeunes... Les Italiens Barbucci et Canepa mettent leurs plus beaux dessins mangaisants aux couleurs acidulées au service d'une série au principe amusant : Zick est un gamin allergique aux capacités perceptions hors du commun : il voit des monstres, entend son chat parler... Cet album manque singulièrement d'intrigue mais demeure plaisant à parcourir. **VH**

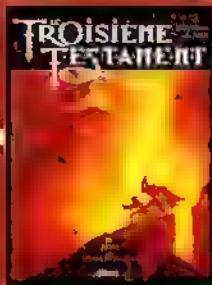
KO, tome 2 : l'infâme héros, Chevereau, Latil et Manini, Soleil

A débiter 390 vit sur un continent où tout

le monde est « drogué » par les programmes de la chaîne KO. On diffuse en direct les événements qui se déroulent sur la petite île d'Oful. Or, la population « primitive » qui vit sur l'île est en passe de se rebeller contre son tyran. Une telle rébellion risque de briser la quiétude du continent. Aldeberte veut rejoindre cette île pour y retrouver la belle hys qu'il voyait autrefois sur les écrans. On réalise son souhait en l'envoyant sur l'île des pouilleux, avec pour mission de briser la rébellion. Evidemment, rien ne se passe comme prévu ! Un scénario complexe et bien bâti, qui peut nourrir quelques réflexions. Intéressant. **MPB**



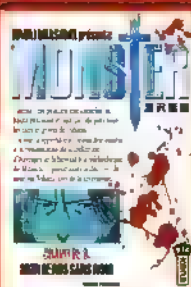
3ème Testament, Alice et Dorison, Glénat



Une couverture superbe et la conclusion tant attendue de cette série. Glénat nous offre en plus, un album de 80 pages, de quoi se régaler en attendant l'été. On vous en dira plus au prochain numéro, c'est promis ! JM

Monster 8, Urasawa, Kana

Décidément Urasawa prend un malin plaisir à jouer avec nos nerfs. Et si Tenma venait à réussir... Et si Johann, dans un dernier sursaut, parvenait à réprimer le monstre à l'intérieur... Et si le véritable danger venait d'ailleurs... On s'attend à tout instant que l'histoire rebondisse dans une autre direction, mais laquelle ? Urasawa, paisible, continue son récit comme si de rien n'était, prenant soin de



brouiller les pistes et de ne jamais montrer où il va. Et toujours une superbe galerie de personnages secondaires. JM

Powers tome 2, Bendis et Oeming, Semic



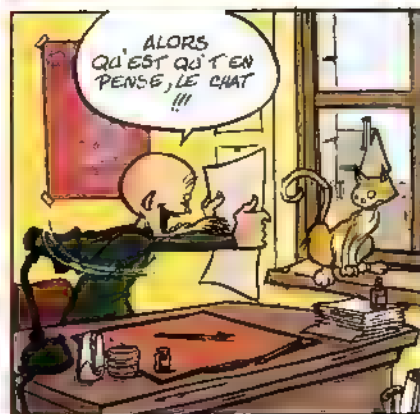
Dans un monde peuplé de super-héros, les inspecteurs Christian Walker et Deena Enqueteur sur des meurtres d'étudiants déguisés en... super-héros ! Le dessin naïf d'Oeming et la narration géniale de Bendis procurent un bon divertissement. Mais on reste une nouvelle fois sceptique

face à un scénario léger... Bendis se laisserait-il aller à la facilité ? JB

The Authority, tome 1, Quietly et Millar, Semic



Le retour des super-héros alcooliques et dépravés, *The Authority* où l'équipe la plus politiquement incorrecte de l'année. En plus, ils sont tellement puissants qu'ils se permettent de racrocher au nez du président des États-Unis lui-même ! Et les vilains dans tout ça ? Une pléthore de clowns costumés aux pouvoirs les plus dévants, des milliardaires et des milliers d'affreux qui débarquent, tuent, pillent et violent. Une des séries les plus réjouissantes et des super-héros très deuxième degré. On regrettera juste la traduction un peu molle. KL



ON A PAS DES VIES FACILES

Et si c'était votre année ?

L'année du Dragon, un triangle amoureux sauce aigre-douce sur fond d'astrologie chinoise et d'occasions manquées...



En librairie le 15 juin

CRITIQUES

CRITIQUES



BLACKSAD : TOME 2 ARCTIC NATION

Scénario et dessins : Canales Juan Diaz, Guarnido Juanjo - Édition Dargaud

POUR Le polar, l'instinct et les griffes

Etats-Unis, années 60. Le détective privé Blacksad se voit confier par une institutrice la mission de chercher une fillette disparue. La mère n'a même pas porté plainte. Que se passe-t-il donc dans ce quartier sinistre nommé « The line » ? La misère a poussé la population dans des retranchements extrêmes. Le maire, le commissaire de police et une partie privilégiée de la population sont sous l'influence du parti raciste, Arctic-Nation, qui prône la supériorité des blancs. Par réaction, les blacks se regroupent en bandes aussi dangereuses, les black claws. Kyle, la petite fille disparue, est noire et sa mère ne croit pas en la justice du blanc commissaire Karup, d'autant que celui-ci est soupçonné d'aimer de trop près les petits enfants...



Blacksad a mis les pieds dans un sacré sac de nœuds ! Tirant sur le fil de sa logique, il nous entraîne de surprises en surprises. Beaucoup de haine et de morts... le détective est un costaud au grand cœur et son regard s'assombrit devant l'hécatombe

Arctic-Nation est une œuvre magnifique qui montre du doigt le racisme, la haine et la vengeance. Aucun innocent dans l'affaire, si ce n'est l'enfant, qui paie cher les ressentiments des adultes.

Pour plonger dans les bas-fonds de l'âme humaine, le dessin de Guarnido sert magnifiquement le polar de Diaz Canales. Le dessinateur a adopté le monde animal pour créer l'univers du matou Blacksad. A chaque personnage, à chaque caractère, un animal. Mais l'expressivité des gueules est telle, que l'on oublie souvent avoir affaire à des animaux. On est d'autant plus saisi par les rappels réguliers du dessinateur, qui fait jaillir des griffes acérées ou des crocs menaçants. Cette parodie de notre monde ne fait-elle pas ressortir la sauvagerie animale que les hommes portent encore en eux ?

Marielle Bernicot

CONTRE Arcti(c)fiel

Difficile d'être véhément contre cette BD. Ses qualités graphiques sont évidentes, les cadrages, les couleurs, le dessin... cet auteur est le diable, il tente et réussit tout : les poses les plus audacieuses, les plans les plus difficiles, avec un sens de l'aplomb et de l'anatomie quasi-parfait ! D'où vient alors cette sensation de vide qui vous prend au fil des pages ? Un ennui léger, presque agréable. Et ce soupçon d'être arrivé au bout alors que l'on tourne la première page.

Arctic Nation, avec un titre pareil on s'attendait à une ambiance glaciale, tendue, un polar oppressant et mystérieux. On aurait voulu se perdre dans les intrigues, courir les fausses pistes, hésiter, soupçonner, retrouver l'atmosphère d'un Grand Sommeil... Et non, très vite l'auteur évacue ses personnages secondaires pour se concentrer sur une simple histoire de vengeance dans un pays où l'on tue pour la couleur de sa fourrure. L'action s'étale docilement au gré des cases sans qu'une vague ne vienne éblouir notre intérêt. La ramotte s'en fait retomber à l'entrée : « Règlez-déjà et ne posez pas de question ». On serait bien en mal d'en poser d'ailleurs.

Si l'originalité du premier Blacksad venait du décalage entre un scénario calqué sur les romans noirs des années 50 (Raymond Chandler entre autres) et un dessin animalier très Disney, un exercice original, judicieux et bien mené, il allait être difficile à renouveler. On aurait aimé cette fois que les personnages prennent un peu plus d'épaisseur, qu'ils ne soient plus de simples caricatures et l'histoire moins stéréotypée. Même le graphisme des animaux nous laisse froid. La patte Disney de ce dessinateur de génie vient interdire tout délire visuel et écraser la liberté graphique qui semble jaillir de sous son pinceau. Des surprises que l'on espère voir, on ne trouve que des animaux au goût de déjà-vu.

Difficile donc d'être véhément contre ce deuxième tome, mais difficile aussi de ne pas être déçu. Surtout si l'on se laisse aller à imaginer ce qu'aurait pu donner cet album avec un peu plus de souffle, d'audace et d'idées. La nuit, tous les chats sont gris et celui-là aussi.

Jérôme Martineau



CRITIQUES

BLONDE PLATINE

Scénario et dessins Adrian Tomine
Seuil

Depuis 1991, Adrian Tomine réalise un comics intitulé *Optic Nerve*. En France, on a découvert certaines de ses histoires courtes dans *Les Yeux à vif*, album publié par Delcourt en 1998. Cinq ans plus tard, voici enfin un deuxième recueil, édité par Le Seuil.

Dans ces quatre nouvelles en bande dessinée, chaque personnage principal est un jeune adulte qui ne s'est pas encore complètement remis de la perte de l'adolescence ; il trouve ainsi refuge dans ses souvenirs ou dans son comportement propre à cette période. Qu'il soit désormais écrivain, maquettiste en PAO, télévendeuse ou encore lycéen, il n'a plus d'illu-



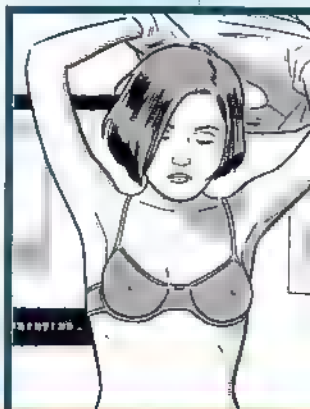
sions, voire est même apathique, mais il se laisse soudain prendre, malgré lui, à un jeu qui le conduit très loin. S'il est déjà en couple, il pense à une autre qui lui rappelle son amour de jeunesse et rend accessibles ses fantasmes passés. Mais le plus souvent, il est seul, s'accroche sans trop y croire à l'amour idéal. Cette *Blonde platine* du titre - qu'il n'ose aborder ou approche avec force maladresse

Tomine parle du quotidien, de l'ennui et des nombreux rendez-vous manqués qu'il véhicule et qui marquent de façon indélébile la conscience. Et quand la vie se pare de quelques couleurs, que les personnages cessent d'être spectateurs et osent être acteurs de leur existence, tout espoir est possible. Alors, vient l'at-

tente : nous ne savons jamais si l'essai sera transformé ou si, au contraire, plus dure sera la chute. Une fin, chez Tomine, est une plus grande incertitude : cet auteur refuse de trancher, de terminer bien comme il faut et c'est au lecteur de fermer la parenthèse de vie à laquelle il vient d'assister. Cet art des fins indécises, ouvertes, participe de toute la finesse du talent de Tomine : suggérer plutôt que dire, toucher sans effets ostentatoires plutôt que de manière mélodramatique. Il en va de même de son dessin au réalisme un peu froid dans lequel chaque détail est à sa juste place, transmettant ainsi plus directement le désordre intérieur qui habite ses personnages.

Avec ses airs de *ne pas y toucher* et sa sublime élégance, l'œuvre d'Adrian Tomine frappe sûrement et efficacement le réservoir à émotions du lecteur

Florent Lepeytre



ÂROMM, TOME2 COEUR DE STEPPE

Pelejero & Zentner
Editions castelman

Tal'iz et Sétak, deux hommes séparés par une vieille rivalité. Tal'iz a dû renoncer à son pouvoir sur la tribu pour épouser celle qu'il aimait. Sétak s'est révélé un chef cruel et violent. Âromm et Nilb,

leurs fils respectifs, ont grandi ensemble, inséparables. Âromm le coléreux est soumis pendant encore 5 ans à Sétak, une dette d'honneur, mais après, il le tuera. Quand les barbares assiègent une ville opulente mais concave, Tal'iz le sage va négocier auprès du roi. Il obtient le

versement d'un tribut annuel si les barbares ne mettent pas à sac la cité. En garantie, le roi offre la main de sa fille à Nilb. L'accord est conclu mais la princesse fière et insoumise se jure de venger les humiliations de son peuple.

Avec *Âromm, Cœur de steppe*, Zentner achève sa tragédie barbare. Il batit une situation complexe mêlant amour, haine, honneur et amitié pour un superbe conte des steppes. *Âromm*, avec ses personnages et son récit passionné dégage une énergie primitive, une fraîcheur des premiers temps de l'humanité. Cette force reste pourtant maîtrisée par les rouages implacables d'une tragédie à l'antique.

La violence des passions éclate dans le dessin de Pellejero. Le trait simple, limpi-

de, est magnifié par une mise en couleur vive et audacieuse. La couleur directe avec ses bleus, ses rouges, sa texture épaisse, donne une véritable énergie barbare à l'histoire. La beauté de la représentation de la ville assiégée, une oasis babylonienne ou assyrienne, laisse une impression de tragédie épique, d'épisode quasi biblique.

L'album est aussi un récit initiatique. *Âromm* est violent et impétueux mais il apprend le devoir et la souffrance. Le jeune guerrier découvre la sagesse et le respect de la vie qui pourraient faire de lui un chef magnanime.

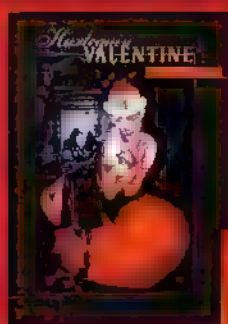
Avec ce tome Pellejero et Zentner achèvent une œuvre étonnante. Un thème original, des passions exacerbées, un graphisme audacieux contribuent à une BD réussie. Un voyage magnifique dans les steppes.

Gwael Bernicot



HARLEQUIN VALENTINE

Neil Gaiman & John Bolton
Carabas



Harlequin est amoureux. C'est la Saint Valentin et Missy découvre un véritable cœur, celui du personnage de la comedia dell'arte, épinglé sur sa porte d'entrée. Avec ses allures de Malcolm McDowell

dans *Orange Mécanique*, Harlequin

figure emblématique du farceur, Harlequin le facétieux, l'invisible, suit le parcours de sa belle.

Suis-je particulièrement sensible ? Peut-être tout simplement amoureux. Et Neil Gaiman touche en plein cœur. Ses armes, une poésie urbaine, sombre et

merveilleuse comme les univers qu'il arbore cruels et fantastiques. Ses armes, le dessin de John Bolton, des photos peintes de petites touches aux couleurs vives, pour mêler réel et imaginaire. Ses armes, l'amour, celui qui dévore les entrailles, qui propulse aux sommets de l'allégresse pour noyer dans les ténèbres de l'attente angoissée ; l'amour qui désespère, qui émousse l'humour, tire les traits et picore le fond des yeux. Mais au centre de ce grand vide qui dévore tout, gît un tout

petit noyau indestructible, qui peut prendre la forme d'un tache de ketchup, petit losange rouge sur une veste blanche : l'espoir.

Harlequin Valentine est une histoire courte, prenante, touchante, douce comme un songe de printemps dont on se réveille, rêveur. C'est un album à lire et à offrir pour la Saint Valentin, ou à toute autre date, l'amour ne



choisit pas son jour, comme une timide déclaration ; un album à offrir ou à recommander à toute personne doutant que la bande dessinée est un art.

Joël Bloch

PARASITE TOME 2

Scénario & dessin Hitoshi Iwaaki
Glénat



Les extra terrestres ont débarqué ! Les parasites sont tombés du ciel en nombre inconnu. Il suffit à ces petits vers de pénétrer dans l'oreille et de dévorer le cerveau pour prendre possession des corps humains. Shin'ichi s'est réveillé à temps, le parasite ne s'est emparé que de son bras. La plus étrange des cohabitations commence

Il est à présent établi que les extraterrestres ont des personnalités différentes : Migy est curieux et méthodique, M. X est un fou sanguinaire, Tamiya est mystérieuse, redoutablement intelligente et réfléchie. Qu'est-ce qui motive leurs comporte-

ments ? La question reste posée dans ce deuxième tome qui poursuit la narration de cette cohabitation incongrue entre l'étudiant et l'alien : tandem tantôt burlesque, tantôt dramatique.

Leurs survies étant liées, Migy est contraint de s'opposer à ceux de sa race. Ballotté par des luttes sanglantes, âme sensible s'abstenir, Shin'ichi évolue : la férocité des aliens envers l'humanité, par réaction, révèle son courage et son esprit de sacrifice ; en parallèle, une fusion biologique s'opère peu à peu entre les deux héros, conférant à l'étudiant des pouvoirs peu naturels.

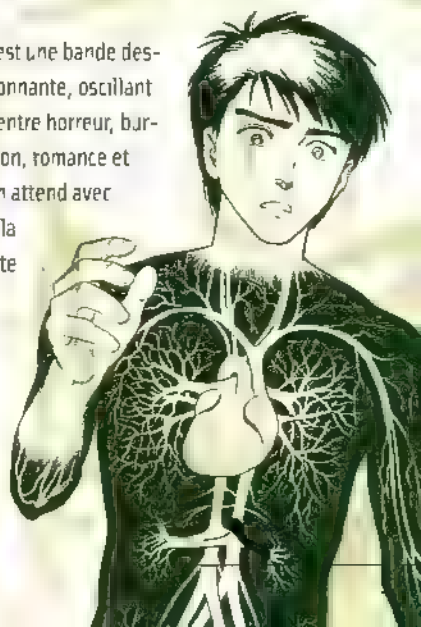
Un courage incroyable, des capacités physiques peu commune. Shin'ichi peut il être encore considéré comme un être humain ?

L'intrigue initiale semble classique car l'objectif des parasites polymorphes est limpide : dévorer tous les humains ! On pense très vite au roman *Body*

Snatcher. Pourtant, on est loin des scénarios linéaires et éculés d'*Aliens* et de *Prédateur*. Le lecteur captivé suit avec un intérêt sans cesse renouvelé les pérégrinations de ce duo : qui est cette farouche étudiante qui semble détecter les parasites ? Les parents de Shin'ichi ont-ils eu raison de quitter la ville alors que les meurtres se multiplient ? Comment arrêter le massacre ? L'intrigue se ramifie au fur et à mesure des pages et l'histoire s'enrichit de nouveaux personnages

Le résultat est une bande dessinée passionnante, oscillant sans cesse entre horreur, burlesque, action, romance et tragédie. On attend avec impatience la suite de cette série... à dévorer.

Joël Bloch



CRITIQUES

SAMEDI ET DIMANCHE TOME 3 : LE PROFIL DU PINGOUIN

Vehlmann et Gwenn
Poisson Pilote



Le lézard va être papa. Comme il appréhende beaucoup l'événement, il trouve une excuse fallacieuse (et fantasque) pour s'éclipser sans prévenir. Ses péripéties rocambolesques nous promènent dans un univers marron sympathique et surprenant. Entre humour et absurde, cette bande dessinée baigne dans une atmosphère de poésie légère. Ajoutez quelques touches surréalistes et vous ne pourrez manquer de vous



croire dans une histoire de Boris Vian. A l'instar de ce phare fonctionnant grâce à la comète qui y est enfermée, toutes les trouvailles de Vehlmann et Gwenn sont inattendues et drôles.

La couverture sympathique annonce une bande dessinée pour enfants. Sans aucun doute, ces derniers la liront avec plaisir. Mais si d'aventure vous remarquez que le pingouin du milieu

à l'air de déclamer des vers de Lamartine à côté d'un autre qui paraît sur le point de vomir, alors il y a de fortes chances que ce troisième tome soit fait pour vous.

Et puis deux auteurs édités par les Poissons Pilotes qui casent dans leur album un véritable poisson pilote authentiquement abruti méritent qu'on leur face un éloge à la hauteur de cet audacieux clin d'œil.

Un album frais comme un tartare de bébé phoque.

Florent Lepeyre



NARUTO, TOME 6

Scénario et dessin Masashi Kishimoto
Édition Kana

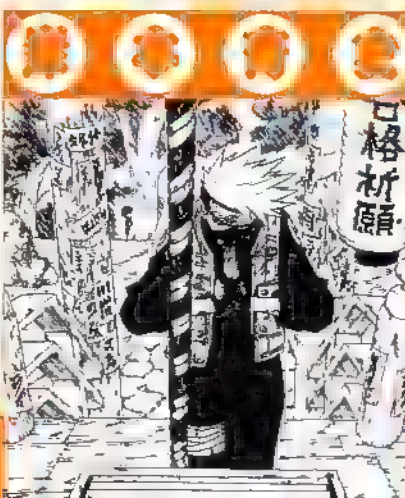


Quel est le premier point commun entre *Chevaliers du zodiaque* et *Dragon Ball*? Réponse : l'exclamation "MASAKA !" ("C'est impossible !" en japonais). Cité jusqu'à trente fois par épisode, ce seul mot peut définir une catégorie : les masaka-mangas.

Avec *Naruto*, nous sommes en plein dans une masaka-manga. Et si vous pensiez avoir tout vu en la matière, think again ! *Naruto* est un jeune garçon qui étudie dans un village secret comment devenir un Ninja. Ces arts de la discrétion et du combat doivent principalement apprendre à maîtriser leurs chakras pour créer des effets surprenants. A base de « Technique secrète » contrée par la « technique interdite » sur-contrée par

la « technique secrète interdite », on retrouve les escalades classiques du genre. Mais dans *Naruto*, c'est avant tout une surenchère dans l'originalité. Vous l'aurez compris, ici la puissance se mesure en quantité de chakras. Et *Naruto*, il a trouze millions de chakras. Il ne les maîtrise pas encore totalement, car il est plutôt du genre incontrôlable-imprévisible. C'est d'ailleurs cela qui le rend hilarant : il est culotté comme pas deux, le gamin.

Dans cet épisode, l'examen de ninja de seconde classe se poursuit. On retrouve nos héros dans une situation périlleuse, car un ninja étranger s'est glissé parmi les impétrants et s'en



prend à eux. On découvre de nouvelles techniques dévastatrices, un nouveau méchant et comme d'habitude, on se fait surprendre toutes les trois pages par le rusé Kishimoto.

LANFEUST DES ÉTOILES TOME 2 : LES TOURS DE MAIRRION

Aristote et Jarquin
Soleil



Un humour potache revigorant et des jeux de mots qui seront démodés d'ici quelques années. Tel était mon humble avis en abandonnant lâchement en cours de route la série Lanfeust de Troy.

Première surprise en ouvrant le tome 2 de cette nouvelle série Lanfeust des étoiles : après une brève présentation des personnages principaux, on s'y retrouve sans problème. Il y a donc une vraie structure bien solide dans cette saga qui passe du médiéval fantastique au space-opéra. Puis, c'est le plaisir des retrouvailles. Le troil Hébus (jeu de mots, wouarf wouarf wouarf !) et ses mouches, son sourire gourmand lorsqu'il massacre quelqu'un, est décidément irremplaçable. Les fesses de cette peste de

Cixi sont toujours aussi bien galbées. Bref, on reprend vite ses repères. Le dessin n'est pas virtuose mais il est efficace, inventif et expressif. Didier Jarquin doit bien s'amuser dans cet univers d'héroïc fantasy de l'espace qu'il a ressuscité pour la BD. Il fait même école chez les dessinateurs et amateurs de Lanfeust mag.

En fait, là est la recette de la potion magique s'amuser. Une dose de bonne humeur, une pincée – ou plutôt une grosse poignée de troil – de jeux de mots lourdingues et des personnages loufoques et attachants, qui compensent les quelques faiblesses du scénario. Le rythme échevelé est unique, au point que même les personnages trouvent que c'est exagéré. « Déjà, quand il fallait sauver le monde, je trouvais ça un peu lourd, mais alors là ! La Galaxie ». Eh oui, ce benêt de Lanfeust est encore embarqué dans une sacrée aventure. Troy n'était que le laboratoire de princes martiaux intergalactiques et après le sort de sa planète, c'est celui de l'univers qui pèse sur les épaules du héros-guerrier-magicien-mais-qui-est-également-même.



On est curieux de voir comment lui et ses créateurs vont s'en sortir, cette fois-ci.

Marielle Python-Bernicot

20TH CENTURY BOY, TOME 6

Scénario et Dessin Naoki Urasawa
Génération Comics



Avec ce 6^{ème} tome de la série 20th Century Boys, Naoki Urasawa montre qu'il est un incroyable maître du suspense. Dans les quatre premiers tomes de la série, le lecteur a vécu le plan diabolique du mystérieux « Ami ». Le chef de secte a fait basculer le Japon des dernières années du ving-

tième siècle dans la terreur puis dans la dictature en utilisant le plan « du méchant » imaginé par la bande du jeune Kenji dans les années 1970. 1000 pages de manga sont tendues vers le climax de l'attentat final du 31 décembre 2000. Kenji et ses amis, fidèles aux idéaux de leur enfance tentent de s'opposer à « Ami ».

Les 5^{ème} et 6^{ème} tomes ont lieu... 15 ans plus tard. La dictature d'« Ami » est bien installée et la nièce de Kenji essaie de s'en sortir. On ne sait toujours pas exactement ce qui s'est passé pendant la terrible nuit du 31 décembre 2000 ! Le lecteur cherche tous les indices pour deviner ce qu'il est advenu des héros qui ont tenté l'ultime affrontement en 2000.

Mais Urasawa ne se contente pas de cet extraordinaire ressort dramatique, il développe de nombreuses histoires secondaires où il explore tous les registres, tantôt tendres, burlesques ou graves. On retrouve dans cette série les mêmes



ingrédients que dans l'autre série de l'auteur, *Monster* : un méchant charismatique dont on ignore le visage, des héros en butte à une société qui en fait des fugitifs, le thème de l'enfance et celui de la monstruosité. Mais là où *Monster* cultive avec brio l'hyper-réalisme, 20th Century Boys est plus vané et audacieux.

La rigueur narrative et le foisonnement d'un grand feuilletoniste dans *Monster* et 20th Century Boys causent chez le lecteur une véritable dépendance. Peut-être 20th Century Boys est-il plus attachant, avec ses héros positifs et volontaires que l'on suit depuis leur enfance.

A lire absolument :

Gwael Bernicot



RUMINATION D'L.D. TOME 2 : L'EMBRYON FATAL

Kelvin et Dufour
Rackam



LD' (prononcez El Dé-
prime) ne sort pas de son
appartement. Dormir, lire,
assis à son bureau ou
allongé sur son lit, regarder par sa fenêtre sont
ses uniques occupations.
Les seuls contacts avec le
monde extérieur sont son

copain Fred et son aide ménagère dont il nous
entretient de temps en temps. Pour le reste,
néant. Sa femme l'a quitté et LD' ne cherche
pas la compagnie : « Que j'invite des amis d'au-
trefois ? Certainement pas ! Retrouver des gens
avec qui j'ai partagé des rêves déçus ne m'in-
téresse pas plus qu'en retrouver avec qui en-
partager de nouveaux. »

Il vit, survit ou plutôt dépe-
nit dans ses livres : « Se
marier c'est faire son possible pour se faire
prendre en amour par quelqu'un », disait
Schopenhauer. C'est faux, j'y suis arrivé sans
même me forcer. » Le suicide est son compa-
gnon de chaque instant... Ainsi, se comparant
à Fred à qui il arrive de penser au suicide, il
conclut : « Moi, il ne m'arrive pas souvent de
penser à autre chose. » Pour autant, LD' ne
cèdera jamais à la tentation de mettre fin à ses
jours... par pessimisme sur la mort, par peur de
voir toute sa vie défilier devant ses yeux : « Je
ne le supporterais pas ! »

Avec ses dessins simplistes
en noir et blanc, souvent
répétitifs, *L'embryon fatal*
est un petit chef d'œuvre
d'humour noir dont on peut
simplement craindre que



la folle pertinence soit due
à une trop grande proxi-
mité de l'auteur avec son personnage. Ce
qu'il ne faut surtout pas lui
souhaiter !

En 3 petites cases, dans un
univers hyper dépouillé, D.
Kelvin fait mouche à chaque
fois par son cynisme sans
limite, ses aphorismes
frappés au coin du « désolant » bon sens. On pense au *Chat* de Geulck



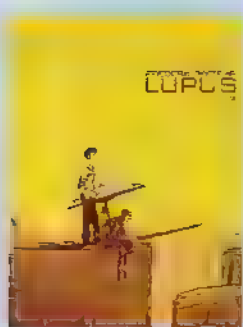
en plus noir, plus profond,
plus intime et plus sa-
tirik. Un livre désespérant
et désespéré qui vous fera
hurler de rire...

Vincent Henry



LUPUS, VOLUME 1

Scénario et dessin Frederik Peeters
Atrabilis

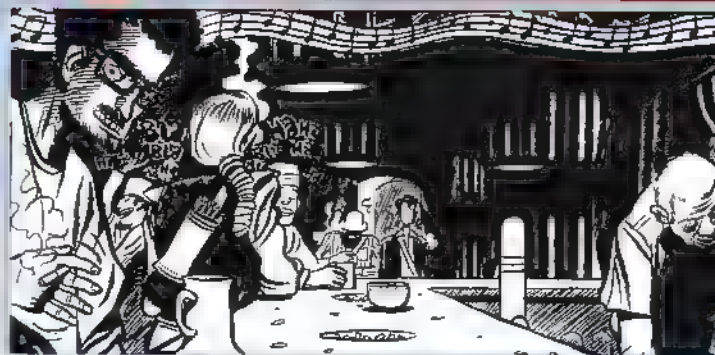


Atmosphère confinée,
gavée de substances
hallucinogènes, de sueur
et de flemme. A bord de
leur petit vaisseau,
Lupus et Tony sont par-
tis pêcher le gros, le très
gros et l'encore plus-
gros à travers l'univers.
Mais l'idée qu'ils se fai-

saient de cette virée entre potes a quelque peu
changée. Leur amitié aussi.
Doucement, sans s'en rendre
compte, ils ont chacun bifurqué
sur une route différente. Et ce
pénible galactique n'est qu'une
tentative désespérée pour se
retrouver comme autrefois. A
l'abandon, désœuvrés ils vont
rencontrer Saana, une jeune
femme égarée sur une planète

minière, prête à tout pour se bar-
rer. A son contact, le consensus
dans lequel leur existence s'était
installée va se disloquer. Et la
vie à bord du vaisseau, chavirer.

En quelques pages, Frederik
Peeters nous embarque dans cet
incroyable voyage, à peine a-t-on le temps
de remarquer qu'il s'est éloigné des rues de
Genève. La Science-fiction lui colle au pin-
ceau autant que la réalité. Cette S-F n'a
d'ailleurs rien d'étranger, comme si un peu de
nos vies avaient été transférées à bord du vais-
seau. Peeters réussit le tour de force de pré-
server l'intensité du récit intimis-



te, et de créer le dépaysement, l'excitation
propres au récit d'aventures. Il ose plonger
corps et âmes dans la fiction là où beaucoup
d'auteurs se contentent simplement de mettre
les pieds. Alors laissez-vous faire, desserrez vos
ceintures, et allez prendre ce soleil
éloigné en leur compagnie

Aussi à l'aise dans l'espace que dans
le cœur de ses personnages, Frederik
Peeters prouve une nouvelle fois,
avec *Lupus* qu'il est l'un des jeunes
auteurs de BD les plus prometteurs de
ces dernières années.

Jérôme Martineau

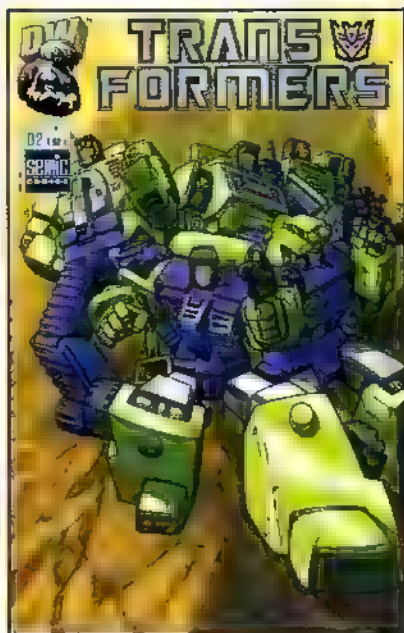


BADBOOM!

**Optimus Prime
se dresse à nouveau
contre Megatron !**

Transformers # 2

Bimestriel - 68 pages - 4,60 Euros



En vente en kiosques et librairies spécialisées



Dr Gotham

LE N°1 EN EUROPE DES PRODUITS DÉRIVÉS COLLECTORS

>> Cinéma / Comics / Mangas / Jeux vidéo / Séries TV

De 1^{er} au 31 mai
79€

seulement pour la série complète
des Aliénateurs



De 1^{er} au 31 mai
59€

seulement pour la série complète
des Nouveaux Aliénateurs



Commandez au :

01 41 11 56 20



Dr Gotham

the Magazine

Le catalogue gratuit
chez vous tous les 2 mois
150 nouveautés, 250 produits

Dr Gotham

.COM

Le site référence des collectionneurs

- Toute l'actualité du monde collection en temps réel
- D'un clic, vivez votre passion 24/24h
- de 3000 produits • de 100 licences • de 50 fabricants

Livraison en 72 h



OUVERT 7/7J

Dr Gotham

The Shop

La boutique référence des collectionneurs

12 bis, avenue de Clichy - 75018 Paris
M^o Place de Clichy

Horaires d'ouverture :

Le lundi et le dimanche de 14h00 à 19h30
Du mardi au vendredi de 11h00 à 19h30
Le samedi de 10h00 à 19h30

Dr Gotham

FRANCE

Distributeur officiel des meilleurs fabricants USA/Asie

- Un site internet avec son espace pro
- Un show room avec possibilités de commandes sur place
- Livraison en 72 h

Pour ouvrir votre corner produits dérivés collector,
Pour profiter de l'expansion de Dr Gotham en devenant
l'un de nos 50 prochains franchisés



Ambiances

Depuis 5 ans chez Ambiances,
nous faisons tout pour répondre
aux mieux aux exigences de nos clients,
en restant fidèles aux nôtres :

➔ **Confiance :**

Vous pouvez être sûrs que tout
ce qui est sur notre site est disponible.

➔ **Efficacité :**

Commander en toute tranquillité :
non seulement vos paiements seront
sécurisés mais en plus nous livrons en 48H00.

➔ **Attention :**

Nous sommes toujours disponibles
pour répondre personnellement
à la moindre de vos questions.

SURVEILLEZ LE SITE !!!

Une Journée Flash
sera organisée courant avril.
Des dizaines de statues
et figurines seront vendues
à prix fous !

www.ambiances.fr

VENTE PAR CORRESPONDANCE



Tel : 01 41 60 16 16

06 64 99 68 92

51, rue Raymond Justice
93700 Drancy

Nous serons présents au salon
Paris Jouet Collections le dimanche 25 mai 2003
à l'Espace Champerret de 10h à 19h.

QUESTIONNAIRE

Chers lecteurs,

Calliope fête ses 1 an et nous souhaitons vous connaître mieux, savoir ce que vous faites, vos habitudes, ... et bien sûr ce que vous pensez du magazine. Plus vous répondrez nombreux, plus nous pourrons affiner notre analyse et prendre en compte vos désirs et vos commentaires.

Répondez nous avant le 13 juillet 2003 à :

SEMIC / Questionnaire Calliope, 45 rue Broca 75005 Paris.

Ou sur Internet à : m.bissonnet@tournon-semic.com

cochez les réponses de votre choix.

Q1: Quel(s) numéro(s) de Calliope avez-vous lu ?

- N°1 ☐
- N°2 ☐
- N°3 ☐
- N°4 ☐
- HS N°1 ☐

Q2: Dans l'avenir, pensez vous acheter Calliope

- Régulièrement ☐
- De temps en temps ☐
- Rarement ☐
- Jamais ☐

Q3: Comment avez vous connu Calliope ? (plusieurs réponses possibles)

- Vous lisez des BD ☐
- On vous en a parlé ☐
- Vous l'avez vu en kiosques ou en boutiques spécialisées ☐
- Par les médias (presse, radio...) ☐

Q4: Pensez vous vous abonner à Calliope ?

- Sûrement ☐
- Probablement ☐
- Probablement pas ☐
- Certainement pas ☐

Q5: Que préférez-vous dans Calliope ?

.....

Q6: Classez par ordre de préférence les rubriques du magazine :

- Portraits ☐
- Incontournables ☐
- Dossier ☐

- Premier album ☐
- Influences Croisées ☐
- Conseils de Pro ☐
- Infographie ☐
- Ciné/Anim ☐
- News ☐
- Critiques ☐

Q7: Quel est la rubrique que vous lisez en premier ?

.....

Q8: Si vous deviez faire trois portraits, quels auteurs choisiriez-vous ?

- 1 ☐
- 2 ☐
- 3 ☐

Q9: Qu'aimeriez-vous trouver de plus dans Calliope ?

.....

Q10: Que pensez vous de Calliope en général ?

- Très bien ☐
- Bien ☐
- Passable ☐
- Mauvais ☐

Q11: Combien de BD achetez-vous par mois ?

.....

Q12: Combien de BD lisez vous par mois ?

.....

Q13: En fonction de quoi choisissez-vous les BD que vous allez acheter ?

- Des dessins ☐
- Des histoires ☐
- Des auteurs ☐

Q14: Vous préférez :

- La BD franco-belge ☐
 - Le comics ☐
 - Le manga ☐
- Q15: Ce que vous lisez le plus :**
- des BD ☐
 - des livres ☐
 - Des magazines ☐

Q16: En dehors de la BD, pratiquez vous une de ces activités ?

- Le cinéma ☐
- Le théâtre ☐
- Les jeux vidéos ☐
- Les jeux de rôle ☐

Q17: Quelle part de votre budget consacrez-vous :

- Au cinéma %
- A la BD %
- Au jeux vidéos %
- Aux sorties %

Q18: Disposez-vous ?

- D'un ordinateur ☐
- D'un lecteur DVD ☐
- D'une console de jeu ☐
- D'internet ☐
- D'un téléphone portable ☐

Q19: Souhaiteriez-vous un site Internet Calliope ?

- Oui ☐
- Non ☐

Q20: Vous êtes :

- Un homme ☐
- Une femme ☐

Q21: Quel est votre age ?

- Moins de 15 ans ☐
- De 15 à 17 ans ☐
- De 18 à 24 ans ☐
- De 25 à 34 ans ☐
- 35 ans et plus ☐

Q22: Quelle est votre profession ?

- 1/ Artisan, commerçant, chef d'entreprise, agriculteur exploitant ☐
- 2/ Cadre, profession intellectuelle/ artistique, profession libérale ☐
- 3/ Prof, intermédiaire, enseignement, santé, adm, commercial, technicien ☐
- 4/ Employé, ouvrier ☐
- 5/ étudiant ou lycéen ☐
- 6/ Inactif (chômeur de + de 3 ans, retraités, invalides) ☐

Q23: Dans quel département habitez vous ?

.....

Q24: Etes vous :

- Célibataire ☐
- Vivant en couple ☐
- Vivant chez vos parents ☐
- Marié ☐

Q25: avez vous des enfants ?

- Oui ☐
- Non ☐

Nous vous rappelons que les résultats de cette enquête seront traités de manière statistique, et non nominative. Ce fichier reste la seule propriété de Calliope, conformément à la loi en vigueur sur la protection des libertés informatiques.

PORTRAIT
YSLAIRE

SUR BRUXELLES TOMBE UNE PLUIE FINE ET GLACÉE. ON EST BIEN DANS L'ATELIER D'YSLAIRE. IL Y RÈGNE UNE CERTAINE CHALEUR : CELLE D'UN HOMME, TOUJOURS HIPPIE, QUI SE POSE DES MILLIERS DE QUESTIONS. YSLAIRE CHERCHE LA MARGE ET LA PROVOCATION, AVEC PLAISIR ET PASSION.

PASSIONS & RÉSONANCES

Calliope : Qui avez-vous admiré quand vous avez commencé la BD ?

Yslaïre : J'ai eu un père spirituel, Jean-Marie Brouyère, que j'ai rencontré à l'âge de 13 ans et demi et chez qui j'allais travailler. Il m'a formé au métier de la BD. Le dessinateur qui m'impressionnait le plus à 13 ans c'était Hermann, qui faisait *Bernard Prince*. Après, ça a été Franquin. C'était quelqu'un qui n'était pas conscient de son talent. Il détestait la notion même de culture. Dans les années 60, la culture, c'était une intelligentsia parisienne, très snob. Il a toujours représenté pour moi l'artiste complet, ses états d'âmes dominaient l'évolution de sa création. Le personnage de Gaston est assez passionnant. Il est une provocation car au début des années Soixante, la seule valeur, c'était le travail. Gaston apparaît comme une sorte de chômeur volontaire.

Il y a aussi Giraud, un des plus grands dessinateurs, un expérimentateur graphique, un peu comme Picasso. Il y a des tas de gens que j'ai adoré, d'une génération plus proche de moi, comme Tardi, Bilal... Il y a la peinture aussi, les expressionnistes allemands, les symbolistes allemands ou belges...

À partir du moment où on fait de la vie un exercice de représentation de la Beauté, on est une sorte de récepteur radio qui essaie de percevoir des influences. Le créateur ex-nihilo n'existe pas. On est des réceptacles.

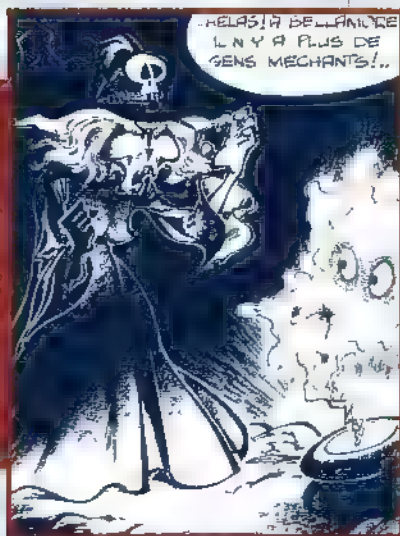
**LE CRÉATEUR EX-NIHILO N'EXISTE PAS.
ON EST DES RÉCEPTACLES.**

Calliope : Quel est votre parcours depuis que vous avez commencé la BD à l'âge de 13 ans ?

Yslaire : J'ai commencé la BD à l'âge de 7 ans. J'ai toujours fait de la BD et la différence avec d'autres gosses, c'est que moi, j'ai continué. J'ai voulu raconter des histoires. À 13 ans et demi, j'ai rencontré J.-M. Brougère avec qui j'ai été en partie vivre. Avec lui, j'ai aussi intégré la culture hippie. C'était une adolescence très rock'n'roll (rires). J'ai quitté mes parents à l'âge de 17 ans.

Calliope : Il y a eu les fanzines...

Yslaire : J'ai fait des fanzines dès l'âge de 13 ans. *Robiade* notamment, qui avait beau coup de succès en Belgique et en France. J.-M. Brougère était devenu très proche du rédac'teur en chef de *Spirou*, Thierry Martens. Donc, je voyais fréquemment Martens et il a publié mes premières « cartes blanches » dans *Spirou*. C'est ça qui m'a fait manger à partir de l'âge de 17 ans. C'était l'école rémunérée, quoi ! C'est ça le bonheur des magazines de l'époque.



En 76, j'ai commencé à écrire le scénario pour J. M. Brougère, *Coursensac* et *Baladin*. C'est une histoire moyenâgeuse dans un style humoristique propre à *Spirou*, qui était une sorte de *Johan et Pirlouit*. Pouvoir faire un 44 pages, à l'époque, c'était énorme. Il n'y avait que des séries qui avaient beaucoup de succès qui avaient des albums. L'important, c'était le journal. On avait une sorte de hiérarchie. On commençait par faire une histoire en une page la « carte blanche », donnée à des jeunes dessinateurs. À peu près toute une génération est passée par là, Yves Chaland, Vicomte, Franck Pé, Yann... c'était un réservoir. Et puis après, il y avait les histoires complètes en noir



JE NE POURRAIS PAS ME RÉSOUDRE À NE FAIRE QUE DE LA BD, LOIN DE LÀ.

et blanc, puis c'était éventuellement une histoire plus longue. Si on avait du succès, un album, et puis au bout de trois albums on avait la chance d'être publiable partout.

Mon désir était de faire des histoires à moi. En 1978, j'ai fait *Bidouille et Violette* dans le journal et c'est devenu des albums...

Calliope : Qu'est-ce que vous avez fait d'autre ?

Yslaire : J'ai fait cartoonist à *La Libre Belgique* qui est un quotidien, genre *Le Figaro* ou *Le Monde*. C'était pamphlétaire. Ça m'amusait

beaucoup, je pouvais toutes les semaines changer de style... Et puis j'ai fait des génériques animés pour la télé. J'ai toujours essayé de trouver un territoire un peu en marge. Un vieux réflexe hippie.

J'ai fait de l'affiche pure et dure pour le théâtre et la danse. Je faisais un peu partie de la troupe et on a fait des choses assez marrantes. Suite à ça, je suis devenu le graphiste du théâtre du « Rideau de Bruxelles » qui est célèbre en Belgique. Les gens ne savaient même pas que je faisais de la BD



PORTRAIT **YSLAIRE**

Il y a eu aussi de la scénographie, en collaboration avec un architecte. Ça débouche sur des projets beaucoup plus importants : ça fait 2-3 ans que je travaille sur la décoration des quais de la gare centrale de Bruxelles. Je ne pourrais pas me résoudre à ne faire que de la BD, loin de là.

Calliope : Vous écrivez des histoires d'amour où vos héros doivent dépasser des obstacles sociaux : Bidouille est fils de marchand de frites, Violette, fait partie d'un autre milieu, et c'est pareil dans Sambre pour Julie et Bernard...



LES YEUX ROUGES, C'ÉTAIT PEUT-ÊTRE LE PETIT ÉLÉMENT QUI ALLAIT FAIRE QUE ÇA POUVAIT ÊTRE PLUS FORT.

Yslaire : Oui, c'est vrai, cette dimension sociale était présente un peu malgré moi. En 68, il fallait rejeter tous les mythes hollywoodiens. On était à l'époque de la guerre du Viêt-Nam et tout le monde était contre les héros. Je ne pouvais pas imaginer de faire un personnage de Roméo et Juliette avec un Roméo qui soit beau et intelligent. Il fallait un Roméo qui soit un peu gros, c'était la « poésie du coin de la rue ».

Dans les années 70, il y avait énormément de politique partout et moi je voulais éviter ça. L'artiste est à l'opposé de tout mouvement

collectif, il a cultivé un ego, il est très mal placé pour faire de la politique. La politique ne m'a servi qu'à porter un regard, je me suis dit « tiens, on n'a jamais fait de BD avec un fils de marchand de frites ». La lutte des classes pour moi, c'était de la poésie (rires).

Calliope : En tout cas, il y a quelque chose que vous défendez bien, c'est les femmes...

Yslaire : Oui, ça c'est beaucoup plus important pour moi. Il y a effectivement beaucoup d'irrespect de la femme dans beaucoup de BD. Là, je vais rendre hommage à ma mère, une féministe militante. Elle a fait une très belle carrière politique. Elle m'a transmis une vision qui cherche simplement à montrer les femmes telles qu'elles sont et à essayer de les comprendre.

Ce qui me passionne, c'est de créer des vrais portraits de femmes, pas une femme telle que le dessinateur la rêve. J'essaie de faire des femmes actives. N'importe quel conteur sait qu'il a une part féminine et une part masculine. Le fait de raconter des histoires avec des hommes et des femmes permet

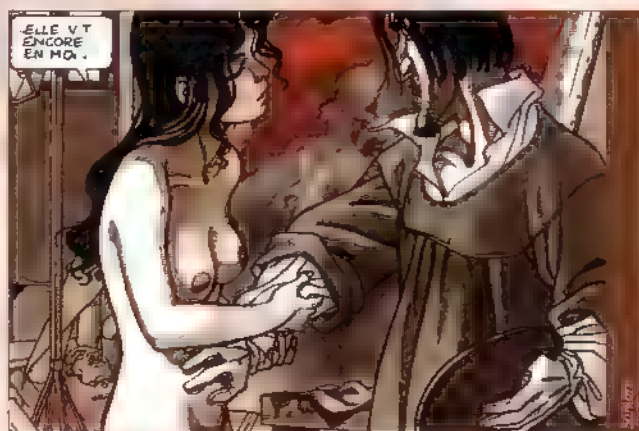
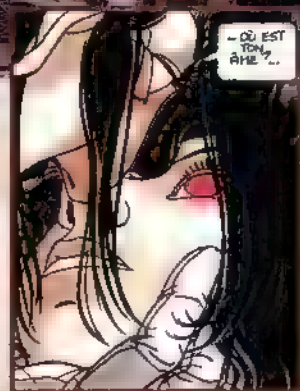
de se mettre dans la peau d'un homme et dans la peau d'une femme.

Calliope : Je suppose que votre lectorat est aussi masculin que féminin ?

Yslaire : Oui. Je me suis dit qu'il était temps de faire des histoires d'amours. Je ne cherchais pas un créneau particulier, j'ai toujours aimé les histoires d'amours et même maintenant, c'est ce que je préfère lire ou voir au ciné.

Calliope : Pour *Sambre*, qu'est-ce qui vous a donné l'idée des yeux rouges ?

Yslaire : Il y a eu d'abord un projet qui s'appelait *Tannenberg*, fait pour le magazine

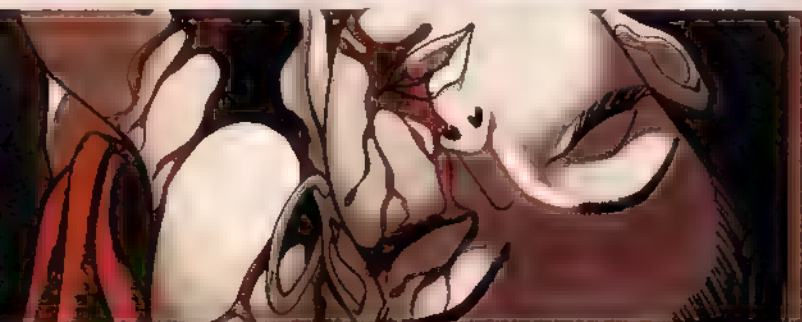


LE FAIT DE RACONTER DES HISTOIRES AVEC DES HOMMES ET DES FEMMES PERMET DE SE METTRE DANS LA PEAU D'UN HOMME ET DANS LA PEAU D'UNE FEMME.



L'aventure, qui n'est jamais parue. Tannenberg était une fille qui avait un regard qui fascinait. Elle devenait l'enjeu de toute une société.

Puis, il y a eu la rencontre avec Yann [ndlr : Balac], qui avait très vaguement un projet d'histoire d'amour entre un frère et une sœur. Je lui ai téléphoné et je lui ai dit : « J'aimerais que tu m'écrives une histoire, tragique, romantique, qui se passe au XIXe et qui soit l'histoire d'amour d'un frère et d'une sœur ». Yann amène alors cette histoire d'yeux et « la guerre des yeux » avec toute la théorie du père fou... Et moi, la problématique des yeux m'intéressait. On part sur l'idée qu'il m'a proposée, de ce garçon de bonne famille et des yeux de couleurs différentes. Au départ c'était des yeux verts. Je commence à chercher les personnages... Je dessine Julie, elle a les yeux verts. Je dessine toujours en noir et blanc et là, je voulais une troisième couleur, comme dans



Le tueur de cafards de Tardi. Un beau jour, vraiment par hasard, j'ai mis du rouge, ma couleur préférée. Ça ne faisait pas réaliste mais Yann était partant, c'était peut-être le petit élément qui allait faire que, ça pouvait être plus fort, que ça allait se détacher du reste.

L'idée est née comme ça et a eu des influences sur tout le graphisme de l'histoire. La BD s'est bâtie sur le rouge et le noir, en résonance avec l'histoire de Stendhal ; avec le romantisme aussi, pour le graphisme. Les choses, on les déploie et elles continuent de se déplier, comme si dès le départ tout avait été fait pour que ce soit comme ça.

Calliope : Et qu'est-ce qui s'est passé avec Balac ? Pourquoi n'est-il plus là ?

Yslaïre : Je n'ai que ma version. On avait une collaboration excessivement fusionnelle, disproportionnée. Yann n'en pouvait plus, il a demandé d'arrêter. Pourquoi ? Parce qu'on était habités tous les deux par une idée de la perfection, et que ça allait trop loin. On en a souffert tous les deux et pour lui, c'était sans doute plus insupportable que pour moi. Le produit de cette collaboration a été extraordinaire, mais à un prix très élevé. Il y a des choses qui n'ont peut-être pas été dites, on n'a peut-être pas posé les mots comme il le fallait, quand il le fallait. Ma position était certainement dominante. Le dessin dans *Sambre* a pris une part qui décidait du scénario. Yann en a souffert.

Calliope : Vous passez de *Sambre* au XXe ciel.com toujours avec la famille Sambre. Dans les 3 Vierges, Franck est le fils de Franck Stern du XXe ciel.com... Vous avez besoin de poser des jalons, de forger des destins ? Vous partez dans tous les sens et on s'y retrouve toujours !

Yslaïre : Oui, c'est ça. Tant mieux si on s'y retrouve. Moi-même, j'ai peur de m'y perdre. Je ne sais pas très bien pourquoi... Je me pose



JE CHERCHE AVEC MON CRAYON, COMME UN AVEUGLE AVEC SA CANNE BLANCHE.

des tas de questions sur mes personnages. Dans l'Art en général, il y a ceux qui cherchent et ceux qui trouvent. On peut dire que Franquin est quelqu'un qui cherche et Hergé quelqu'un qui a trouvé. Il a trouvé un trait qui est l'extérieur des choses, qui circonscrit. Franquin n'a jamais prétendu avoir trouvé. Lui il dessinait des squelettes, puis les vêtements. Ce sont les deux grandes écoles. Moi, j'appartiens aux gens qui cherchent, qui, quand ils commencent un dessin, ne savent pas où ils vont. Je suis censé représenter des choses prévues par le scénariste et puis, en cours de route je peux très bien diverger complètement, et ne retrouver l'axe principal qu'à la fin.

Je cherche avec mon crayon, comme un aveugle avec sa canne blanche. A travers toutes mes histoires, je cherche la même chose, je ne sais pas trop quoi. Ça me plaît bien cette histoire de famille qui traverse les temps. Je passe mon temps à explorer cette idée. Avec la chance qu'un raconteur d'histoires a droit à plusieurs vies.

Calliope : Le changement de votre nom, d'albums en d'albums, c'est comme s'il se déformait de générations en générations ?

Yslaïre : C'est quelque chose d'étrange, que j'aime laisser venir. J'aime cette variation de signature, c'est tout le temps la même chose, sans être tout à fait la même chose. On peut varier la technique



SAMBRE PAR YSLAIRE ET BALAC, PUIS PAR YSLAIRE



... et c'est là que l'histoire évolue...
... et c'est là que l'histoire évolue...
... et c'est là que l'histoire évolue...
... et c'est là que l'histoire évolue...
... et c'est là que l'histoire évolue...
... et c'est là que l'histoire évolue...
... et c'est là que l'histoire évolue...
... et c'est là que l'histoire évolue...
... et c'est là que l'histoire évolue...
... et c'est là que l'histoire évolue...

PORTRAIT YSLAIRE

en fonction de son sujet, j'aimerais que ma manière de dessiner s'adapte à chaque histoire. De la même manière, avoir une signature qui varie, c'est à peu près ça. Je reconnais qu'il y a un côté un peu ludique, un peu caprice, provocateur. J'échappe à la définition.

Calliope : Si on retourne le « Y » d' « Yslaïre », on obtient presque le signe « peace and love »

Yslaïre : C'est intéressant ! Oui, c'est vrai ! Cette interprétation psychanalytique me plaît beaucoup... Peut-être aussi ai-je essayé d'échapper à mon nom parce que j'avais un père qui était assez connu. En plus, dans l'administration, on se trompe souvent et on écrit mon nom « Hissler », et dans ce cas, il n'y a plus qu'une lettre qui varie de ce salaud d'Adolphe et je voulais m'en dissocier.

Calliope : J'ai lu dans une interview que vous aviez peur du narcissisme et que vous aviez envie de faire vivre d'autres gens mais après tout ce qu'on vient de dire, on voit que vous n'y arrivez pas (rires) !

Yslaïre : Hum. Vouloir supprimer son ego est une preuve de narcissisme intense. La véritable humilité est d'accepter que je ne suis que Bernard Yslaïre.

Calliope : Le Xxe.ciel.com fournit une interprétation historique, philosophique et psychanalytique... C'est très loin de l'idée qu'on se fait de la BD comme un l'art populaire...

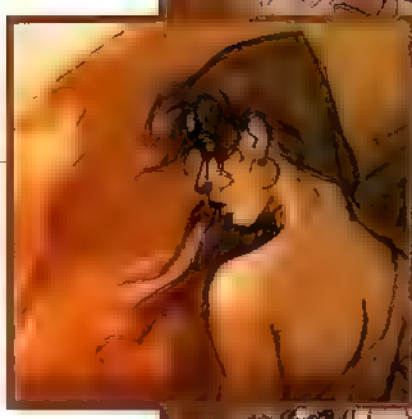
Yslaïre : Tant mieux ! On disait que la BD, c'était pour les cancrs, or, moi,

j'étais premier de classe. Je souffre toujours de ce décalage. Une grande partie de la BD s'adresse aux lecteurs-cancres et est faite par des dessinateurs-cancres. Attention, j'ai beaucoup de respect pour cette BD-là ! Mais je trouve qu'il y a aussi de la place pour autre chose et j'ai un véritable plaisir à manier le verbe et à poser des questions. J'aime ça et ce n'est pas forcément un intellectualisme froid et triste au contraire,

c'est plutôt joyeux, ça m'amuse, ça me fait plaisir. J'ai eu envie de faire une BD provocatrice. La grande provocation des années septante c'était de dire « cul, bite, etc. ». À l'heure actuelle, Thierry Ardisson dit ça tous les samedis soirs. Finalement, qu'est-ce qui reste comme provocation ? Un discours intellectuel !

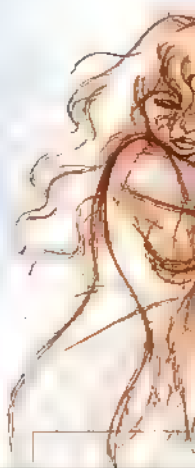
Calliope : Comment est né le Xxe.ciel.com ?

Yslaïre : Internet était là, j'avais envie de l'expérimenter. J'avais fait *Sambre*. C'était le XIXe siècle. Au départ je ne connaissais pas le XIXe siècle, j'ai été obligé de porter un regard d'historien, tout simplement parce qu'il fallait dessiner, reconstituer à partir de petits fragments pour trouver une ligne directrice. Tous les témoignages qu'on a sont le fruit du contexte de l'époque, c'est passionnant. J'ai vu que reconstruire la vérité du XIXe siècle était un jeu



FINALEMENT, QU'EST-CE QUI RESTE COMME PROVOCATION ? UN DISCOURS INTELLECTUEL !

Sur cette base-là, je me suis dit, « tiens, il y a un siècle que je ne connais pas, c'est le mien ». J'ai eu envie de faire un portrait du siècle à la fin du XXe siècle, et j'avais envie de poser la question : « comment traiter le XXe siècle » ? Qu'est-ce qu'on peut en retenir ? J'avais beaucoup réfléchi sur la psychanalyse, parce que ma femme est psychanalyste, parce que j'ai beaucoup lu, parce qu'en plus, on m'avait bien montré que la psychanalyse était avec le marxisme la pensée dominante du XXe siècle. Il y en a un qui parle du collectif et l'autre, de l'individuel. Les psy sont la mémoire du XXe siècle. La Religion n'est plus au centre de l'Histoire, on ne peut plus raconter l'histoire comme avant. Et quand on leur raconte une histoire, les hommes zapent. Il y a une pensée qui s'organise différemment, comme pour la psychanalyse : un patient qui va chez un psychanalyste se couche sur le divan et il va raconter son histoire, mais pas par le début. Il va raconter son histoire par petits fragments. À partir de ces fragments il va essayer de trouver un sens. Comme un historien, il ne sera jamais sûr de posséder le sens complet ; il aura toujours une vision « à peu près » et il va réinventer progressivement une histoire.





Yslaïre : Oui, on peut essayer de déconstruire, comme Picasso l'a fait, mais on y revient toujours. On ne peut pas effacer 25 ans de métier.

Calliope : Internet, vous en êtes satisfait ?

Yslaïre : C'est une grande déception, c'est un drôle de phénomène. C'est un rêve de

CE QUI EST PARTICULIER AU XX^E SIÈCLE, C'EST : DIEU EST MORT, DONC LE VERBE EST MORT ET L'IMAGE A PRIS SA PLACE.

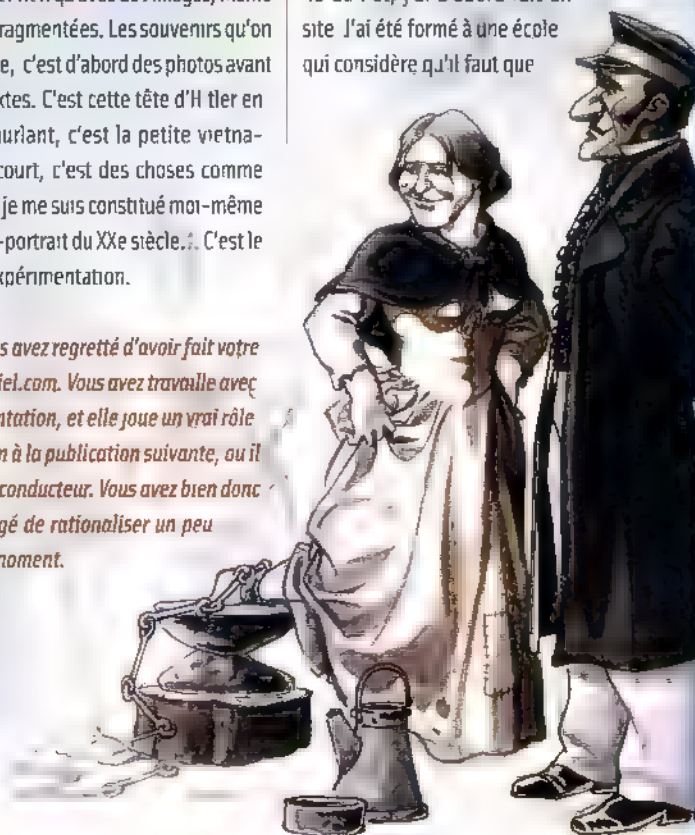
J'ai essayé de construire une histoire sur cette base-là, en me disant, « je vais inverser le processus et je vais essayer de faire du zapping au lieu de faire un scénario qui prédestine tout ce que je vais dessiner ». Je suis parti de flashes visuels et à partir de ça, l'histoire s'est déroulée. Ce qui est particulier au XX^e siècle, c'est : Dieu est mort, donc le Verbe est mort et l'image a pris sa place. C'est le premier siècle qu'on



pourra raconter rien qu'avec des images, même si elles sont fragmentées. Les souvenirs qu'on a du XX^e siècle, c'est d'abord des photos avant d'être des textes. C'est cette tête d'Hitler en hystérique hurlant, c'est la petite vietnamienne qui court, c'est des choses comme ça... Avec ça, je me suis constitué moi-même mon histoire-portrait du XX^e siècle. C'est le parti pris d'expérimentation.

Calliope : Vous avez regretté d'avoir fait votre intro au XX^e ciel.com. Vous avez travaillé avec cette fragmentation, et elle joue un vrai rôle d'introduction à la publication suivante, où il y a un vrai fil conducteur. Vous avez bien donc bien été obligé de rationaliser un peu tout ça à un moment.

baba manipulé par les politiques. Ce système est un anti-système, qui échappe complètement à la volonté de l'Etat. C'est une idée que la communication n'appartient à personne, gratuite et non manipulable. Je me suis dit, c'est fabuleux, y'a un territoire pour la liberté d'expression qui est vraiment la valeur des années 70. C'est vraiment l'aboutissement de la psychanalyse, cette pensée fragmentaire, où les choses se véhiculent par petits paquets, qu'il faut mettre ensemble. Il y a des points d'analogie entre l'inconscient, le disque dur etc., ça me paraissait passionnant. On peut enfin être les pionniers d'un nouveau terrain d'expression. Je me suis dit : tout est possible culturellement. On va profiter de ça pour faire quelque chose d'intéressant. C'est ce qui m'a permis aussi d'avoir un propos aussi intellectuel, ce qu'Internet permettait, une revue de BD jamais ne l'aurait publié. L'enthousiasme est né du net, j'ai d'abord fait un site. J'ai été formé à une école qui considère qu'il faut que



XX^E CIEL.COM PAR YSLAIRE

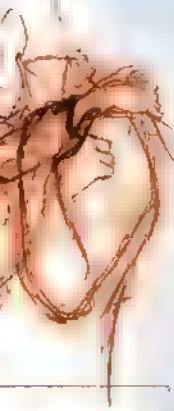
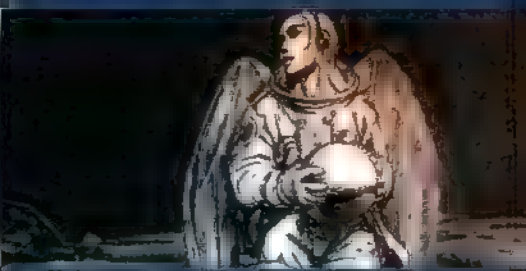
XX^e ciel.com est d'abord un site internet, où un ange semble s'adresser à qui veut bien se rendre sur ce site. Les dates et les images se succèdent dans le désordre des clics de la souris du visiteur.



C'est ensuite une BD en deux temps : *Introduction au XX^e ciel*, *www.Yslaïre.be* parue chez Delcourt en 1997, affrait une vision presque aussi étrange que le site. On y présente des personnages, qui furent les rédacteurs d'une revue née après le choc de la Première Guerre mondiale, le XX^e ciel. Cette revue témoigne d'une quête de spiritualité par des hommes et des femmes profondément angoissés par les massacres qui se succèdent tout au long du siècle. Parmi eux, on retrouve des descendants de la famille Sambre, notamment l'avatrice Fabienne Rouge-Dyeu. Cette première publication prépare à la lecture des deux BD suivantes, qui sont parues aux Humanoïdes associés, sous les titres : *XX^e Ciel.com, mémoires 98* et *mémoires 99*. Le fil narratif est bien plus apparent : À Bruxelles, le 1er mars 1998, une psychanalyste de 99 ans,



Eva Stern, a reçu un message d'un dénommé @nonymous. Depuis, @nonymous la contacte chaque mois. Ces messages sont en fait des successions d'images, de photographies retrouvées, qui résument le XX^e siècle et rappellent en même temps à Eva son histoire et ses drames personnels. Toutes ces images en apparent désordre ont des éléments communs : des ailes et des étoiles... Peu à peu, @nonymous entre en contact avec d'autres connaissances d'Eva, évoquant le passé de chacun. Qui est @nonymous ? Un ange qui pleure puisque Dieu est mort ? Ou Franck, le frère d'Eva, photographe, mort officiellement à deux reprises et peut-être encore en vie ? Que veut exprimer l'ange ? Ses mails sont à la fois des cris, des pleurs et des messages... que seule Eva, la psychanalyste, pourra peut-être déchiffrer... Cette série devrait être conclue par un troisième tome d'ici la fin de l'année.



PORTRAIT YSLAIRE

le fond rejoigne la forme. Si je voulais raconter le XXe siècle, il fallait que j'emploie internet, que je défende une idée de l'histoire qui se raconte par fragments.

Calliope : *Qu'est-ce qui vous a fait penser aux anges ?*

Yslaïre : Dans la première page de *Sambre*, il y a déjà un ange. Ce n'était pas prévu dans le scénario. Au départ, mes anges sont en pierre, dans les cimetières. Puis, je les ai fait sortir. Ma vision du XXe siècle était très noire. N'y avait-il pas moyen d'en tirer une vision plus positive ? J'ai cherché les anges du XXe siècle

Calliope : *Qu'est-ce que vous avez trouvé de beau dans ce XXe siècle ?*

Yslaïre : J'ai trouvé des choses fabuleuses ! J'étais presque déçu au départ que les gens ne retiennent du XXe siècle que ce qui était tragique et désespéré. Pour moi il y avait quelque chose de très optimiste dans tout ça. Je voudrais dans mon 3e tome arriver à

dégager ça. J'ai eu l'impression que le siècle avait eu en fil rouge une volonté de créer des anges. Mon fil rouge à moi c'était « Dieu est mort ». Au lieu d'être la créature inventée par Dieu, l'Homme essaie de plus

en plus de se créer son propre destin, conquérir le ciel. Il y a un désir inconscient de changer de monde ou de changer le monde. Le siècle avait commencé par l'abomination de la guerre.

Mais c'est aussi le début de l'aviation, des progrès qui vont permettre des choses beaucoup plus pacifiques comme aller sur la Lune. À travers tout le XXe siècle, l'Homme peut égaler Dieu, voler, aller sur la Lune et voir la Terre. Pour la première fois, l'Homme peut jeter un regard sur ce qu'il fait ou sur ce qu'il est. Cette image de globe terrestre est très importante. L'Homme peut se détacher, c'est la même chose que la psychanalyse. On le voit au travers de choses aussi banales qu'un drapeau : toutes les nouvelles nations du début du siècle ont pris comme emblème des étoiles. C'est un signe de ralliement, ces étoiles, une carte de visite.

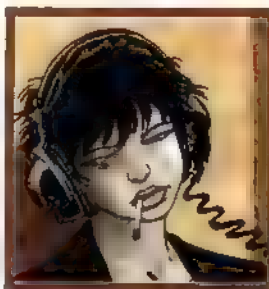
Fondamentalement, le moteur de la conquête spatiale c'est de trouver autre chose, un autre monde, Dieu, peut-être. Il y a une motivation inconsciente, l'inconscient collectif existe. Pour faire le XXe siècle, je me suis vraiment

demandé ce qu'est l'inconscient collectif. C'est le côté positif du XXe siècle, l'idée qu'on pouvait sortir de terre, échapper à sa condition, dépasser la terre et inventer la paix. La notion de Bonheur a été inventée par la Révolution française. À l'heure actuelle, on a inventé la Paix, c'est une valeur. C'est peut-être le début d'une certaine conscience.

Calliope : *Pour vous, le XXe siècle il est terminé ?*

Yslaïre : Je crois qu'avec le 11 septembre il s'est terminé définitivement. Tout ce que j'avais établi comme symbole du XXe siècle, c'est à dire cette échappée, la notion de la conquête de l'air, ces buildings qui partent à la conquête des cieux, tous ces symboles s'affrontent. C'est pour ça que c'est terrifiant. L'Homme se retourne contre

lui-même. Les symboles d'élévation se percutent entre eux. Comme si on ne pouvait pas aller plus haut. On s'est peut-être détaché trop vite. On va être obligé de se poser la question de comment vivre ensemble... On sait que l'Égalité c'est une utopie, la Liberté aussi, mais la Fraternité, on ne sait pas encore

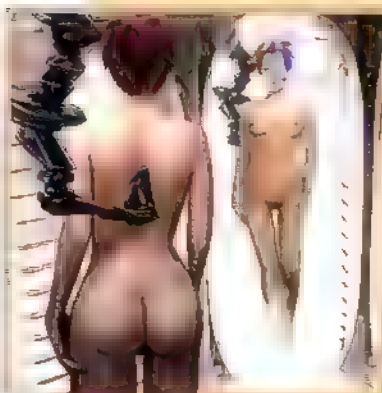


**C'EST COMME SI CE QUE JE RECHERCHAIS
 DANS SAMBRE, C'ÉTAIT DE RETROUVER
 QUELQUE CHOSE QUI A DÉJÀ ÉTÉ ÉCRIT.
 QUELQUE PART DANS L'INCONSCIENT.**

J'AI FAIT SORTIR LES ANGES DES CIMETIÈRES...

Calliope : Les 3 vierges, c'est un rapport à votre intérêt pour l'astrologie ?

Yslaïre : Non, c'est une référence aux trois déesses grecques amoureuses de Jupiter, qui tourment autour. C'est plutôt la virginité dans le sens « absence de mémoire ». Ce qui est intéressant dans la mythologie grecque, c'est que les Grecs n'y croyaient pas eux-mêmes. Ce n'était pas une question de foi, c'est une explication du monde, un système philosophique qui permet de régenter le monde. Quand Freud crée sa théorie du complexe d'Oedipe, il va prendre comme source une certaine partie de cette mythologie. C'est Jean-Louis Boccar qui a dessiné *Les trois vierges*. C'est un scénario qui



3 VIERGES PAR SYLAIRE ET BOCCAR

En 2065, 3 femmes et 2 hommes ont été envoyés dans l'espace pour une mission de plus de quarante ans, à la recherche du vaisseau Jupiter Lander 1 et à la poursuite de la colonisation du système solaire. Un produit, l'HGL, est censé protéger ces trentenaires du vieillissement. Mais au bout de quatre ans de sommeil, les 3 femmes se réveillent et doivent bientôt constater le décès de Franck et Igor. Les trois filles, produits de la génétique, nées et élevées pour cette mission, sont condamnées à la solitude. Un trio infernal, entre la Black Atena, capitaine du vaisseau, l'asiatique Shi, médecin, et Dyane « Blanche-neige », la mémoire de l'expédition. Mais de ces trois vierges, l'une d'elles, Dyane, a connu l'amour de Franck et a rêvé longtemps de lui. Son ventre s'arrondit comme par miracle, tandis que les accidents ne cessent de survenir à bord de l'Oedipus.



a été fait pour lui. Lui avait envie de dessiner des femmes. Il n'avait pas envie de dessiner de décors. Il est passionné d'ordinateur... alors voilà.

Calliope : Est-ce que *Sambre* a une fin ? Est-ce qu'on va rejoindre Fabienne Rouge-Dyeu, l'héroïne du *XXe Ciel.com* ?

Yslaïre : Il y a un arbre généalogique qui prévoit tout ça mais je ne suis pas certain d'aller jusque-là. Parce que *Sambre*, c'est l'histoire qui m'est la plus difficile, je ne sais pas pourquoi. J'ai l'impression de ne pas toujours très bien maîtriser les choses. C'est comme si ce que je recherchais dans *Sambre*, c'était de retrouver quelque chose qui a déjà été écrit, quelque part dans l'inconscient.

Il y a une certaine souffrance dans la création, une incapacité à prévoir un avenir. Je n'ai pas envie de faire de la BD pour souffrir. Je suis

prêt à accepter les efforts, la discipline, mais j'ai envie d'être heureux. C'est vrai que je n'ai jamais voulu m'arrêter à quatre albums. Les 4 premiers albums font partie de la deuxième génération des *Sambre* et le cinquième album est le début de la 3e génération. Ça suppose qu'il y a une première génération. Je suis en train d'essayer de faire réaliser « la guerre des yeux », le livre écrit par Hugo Sambre. Le lecteur va pouvoir s'y retrouver.



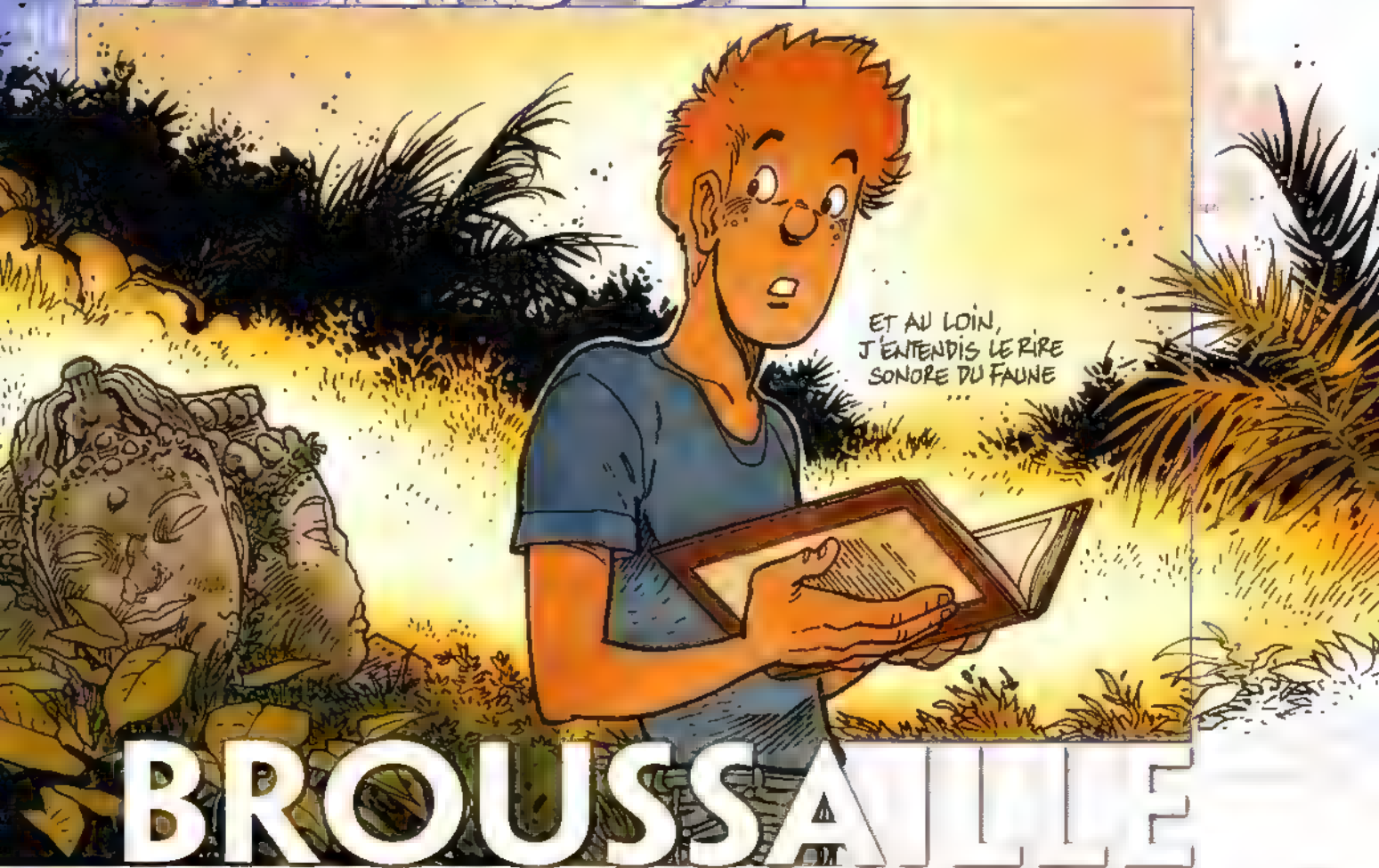
Sambre, est une BD expressionniste ou émotive. *XXe ciel.com* a un propos entièrement rationnel et intellectuel, *Sambre* est romantique dans l'âme.

Propos recueillis par
Marielle Python-Bernicot



PAPIERS DE

CERTAINS ALBUMS ONT, SANS BRUIT, MARQUÉ DES TOURNANTS DANS L'ÉVOLUTION DU NEUVIÈME ART. LES BALEINES PUBLIQUES EST DE CEUX-LÀ, MARQUANT L'IRRUPTION D'UNE POÉSIE QUOTIDIENNE.



Depuis quelque temps déjà, Broussaille était devenu un habitué du journal Spirou. Apparu en 1978, ce personnage doux rêveur, amateur de la nature, au style baba cool était l'animateur d'histoires courtes ou de fiches pédagogiques intitulées *Papiers de Broussaille*. Pour Frank, son auteur, il était alors « un personnage très souple que j'utilisais pour présenter des informations sur la nature. » Un héros encore flou mais déjà attachant.

En 1984, Frank publiait dans le journal sa première histoire à suivre : *Comme un animal en cage* sur un scénario de Terence. Cette histoire à trame, on dirait aujourd'hui un écolo, était un hybride entre de l'aventure pur jus et l'univers de Frank. Réalisée sur plusieurs années, elle permettait surtout de suivre l'évolution de son graphisme, plus sûr de page en page.

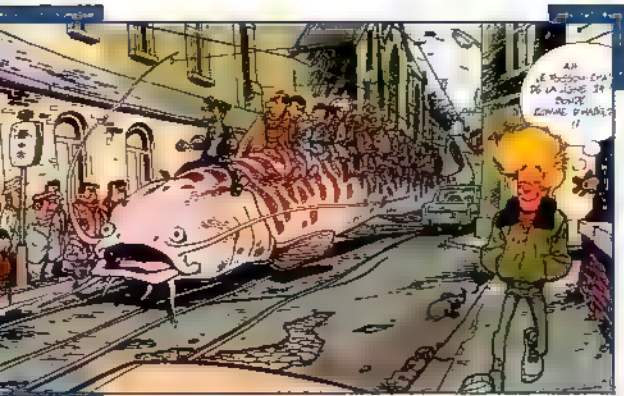
La même année paraît la première histoire longue de Broussaille : *Les Baleines publiques*. C'est une surprise à plus d'un titre : d'abord, on imaginait mal ce poète non

chalant pouvoir vivre d'avantage que des anecdotes de quelques pages... Son personnage n'allait-il pas s'essouffler très rapidement ? Le scénariste ensuite... Comment Bom dont le nom était jusqu'à présent essentiellement associé à des séries comiques telles que *le Flagada* avec Degotte ou *O'Truch* et *Les Déboussolés* avec Dédé (ainsi que *Modeste et Pompon*, *Julie*, *Claire*, *Cécile*... pour *Tintin*), pourrait-il trouver l'inspiration poétique nécessaire au héros aux bas de jeans retournés ? « C'est

Bom qui est venu me voir. Il prétendait avoir une histoire pour moi. En fait, il bluffait. Mais nous avons commencé à travailler ensemble et presque par magie, nous avons réussi à construire ensemble ce premier scénario à partir d'idées qui me tenaient à cœur. »

Pourtant dès les premières pages, le charme opère : présentation des lieux, vue aérienne de la ville. Une mouette que fait-elle à Bruxelles ? - vole au-dessus d'une jeune fille inconnue puis vers Broussaille, notre héros. Ce dernier prend la parole et se met à nous raconter sa vie de tous les jours et son incroyable pouvoir d'imagi





nation qui transforme le monde qui l'entoure en quelque chose de plus bucolique. Jusqu'à ses rêves qui lui font imaginer Bruxelles envahie par les animaux marins.

Catherine, son alter ego féminin qui l'accompagnera dans tous ses futurs albums, Broussaille la rencontrera grâce à leur lecture concomitante d'un livre paru 50 ans plus tôt à une époque où, déjà, les mouettes avaient envahi

porte au songe, à la sérénité avec ses couleurs douces et harmonieuses (réalisées par l'auteur pour les deux premiers albums, elles seront ensuite confiées à Topaze en parfaite continuité)

Les Baleines publiques - un titre incongru mais si évocateur... - ouvre une veine de poésie quotidienne qui ne se démentira pas et qu'on retrouvera plus tard au cinéma avec des films comme *Chacun cherche son chat* ou *Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain*. Avec Hiclaire et ses chroniques adolescentes *Bidouille et Violette*, Bosse et Darasse et leur pré-Harry pottenen *Zowie*, Geerts et son adorable *Jajo*, Dodier et son détective *Jérôme K. Jérôme Bloche*, c'est toute une génération d'auteurs qui s'éloigne de l'aventure classique pour insuffler une vague de fraîcheur dans le journal de Spirou et plus largement dans la BD jeunesse.

Zowie et *Bidouille* ont prématurément quitté le monde de la BD mais *Jajo* enchante toujours les bambins et Jérôme poursuit ses enquêtes avec une réussite croissante... Quant à *Broussaille*, il n'a connu que peu d'albums il est toujours

UN FAUNE SUR L'ÉPAULE

Dans les journaux de BD, les histoires paraissent dorénavant par chapitre copieux. Le nouveau Broussaille, lui, aime se faire désirer : le plus souvent 8 pages parfois une seule page du Faune sur l'épaule sont offertes à chaque numéro. « Le découpage de l'histoire par chapitre le permettait. Pour que le fil rouge du récit ne se distende pas trop, je rajoutais de temps à autre des hors textes d'une demi-page qui ne seront pas repris en album : *Les Dits du faune*. » La volonté de Frank est résolument de se montrer provocateur, de secouer les habitudes des lecteurs : « C'est un livre à ne pas lire d'un trait mais en



marquant des pauses pour prendre du recul. » Jugant que « la forme adéquate à tout propos n'est pas nécessairement la fiction », il a choisi de procéder par petites touches, réflexions, anecdotes de son vécu. Et renoué avec l'essence de ce qui faisait ses premiers *Papiers de Broussaille*. « C'est une manière de reprendre le personnage où il était à sa naissance pour le réintégrer dans

son époque. » Son époque c'est la mondialisation et surtout le piège du rejet de la dimension spirituelle des choses. « Pour aborder ces thèmes il a pu utiliser des images de sioux, prendre le lecteur par la main et l'amener progressivement à réfléchir. » Les premières pages parlent de la nature car « c'est un milieu neutre propice à entrer en soi-même et à se poser des questions métaphysiques. » Pas un propos religieux ou animiste, simplement dire aux lecteurs : « On est un peu plus que ce que disent de nous la pub et les médias. »

Pour une telle démarche, il a préféré cheminer seul. Il retrouvera prochainement Bom pour une histoire sur l'enfance du héros : dans un Bruxelles à la Jacques Brel. Mais auparavant, promis, juré, il révélera enfin le destin tant attendu de son Zoo.

BROUSSAILLE, NOUS RACONTE SA VIE ET SON INCROYABLE POUVOIR D'IMAGINATION TRANSFORME LE MONDE EN QUELQUE CHOSE DE PLUS BUCOLIQUE

la ville. Parmi les illustrations qui l'ornent l'une correspond exactement - hasard incroyable - aux rêves poissonneux du jeune homme. Catherine est une jeune fille de son époque, jolie sans être stéréotypée, fine. Ses rapports avec le héros évolueront lentement, naturellement aimerait-on dire... offrant une présentation des amours post-adolescentes sous un jour nouveau sans faux-semblants ni racolages.

L'humour de Bom est présent, par petites touches, contribuant au ton léger et frais à la série. Quant au dessin semi-réaliste de Frank, il



bon pied bon œil et prépublie actuellement dans le journal Spirou son cinquième tome, *Un Faune sur l'épaule*. La silhouette plus allongée, le propos plus mature, le héros obéit aux désirs de son créateur : « Je veux le faire évoluer en permanence tant par le graphisme que par le propos. » Au bout de l'exigence, la réussite

Vincent Henry





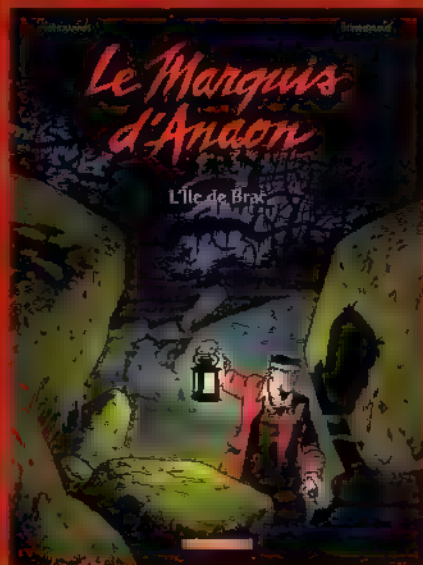
II LEGENDE

Swolfs

QUAND L'ESPOIR DEVIENT LEGENDE

TOME 1 ~ L'ENFANT LOUP

ABONNEZ VOUS
POUR LES 10 PROCHAINS
NUMÉROS ET RECEVEZ
EN CADEAU LETOME 1 DU
MARQUIS D'ANAON
DES ÉDITIONS DARAUD



Je désire m'abonner à Calliope

Je désire m'abonner pour les **10 prochains numéros** de Calliope au prix de 59,5 euros et recevoir en cadeau l'album de bande dessinée **Le Marquis d'Anaon T.1** ☐

Je désire recevoir Calliope : Numéro 2 ☐ Numéro 3 ☐ Numéro 4 ☐ Numéro Hors-Série 1 ☐

Je désire recevoir Calliope : Numéro 2 ☐ Numéro 3 ☐ Numéro 4 ☐ Numéro Hors-Série 1 ☐

Je désire recevoir Calliope : Numéro 2 ☐ Numéro 3 ☐ Numéro 4 ☐ Numéro Hors-Série 1 ☐

Je désire recevoir Calliope : Numéro 2 ☐ Numéro 3 ☐ Numéro 4 ☐ Numéro Hors-Série 1 ☐

CP : Ville : Pays :

Je joins mon règlement par : ❶ Chèque bancaire à l'ordre des éditions SEMIC ☐ ❷ Manda postal ☐

③ Carte Bancaire : ☐ Nom : Prénom : Date d'expiration :

N° carte : Signature impérative :

SEMIC / CALLIOPE - Service Abonnements, BP 21613 44316 Nantes Cedex 03

Cette offre est valable jusqu'au 24 juillet 2003, et dans la limite des stocks disponibles / Ces tarifs sont applicables à la France métropolitaine et à la Corse seulement, pour les dom tom, nous contacter
Pour commander les anciens numéros il faut compter 5,5 euros supplémentaires pour les frais d'envoi pour les Dom Tom et l'Europe et 8 euros pour les autres pays.

LES ILLUSTRATEURS, POUR DE MULTIPLES RAISONS, FONT RAREMENT DE BONS MANGAKAS : TROP LENTS, TROP PERFECTIONNISTES, TROP DESSINATEURS ET PAS ASSEZ CONTEURS... PARCE QU'IL FAUT TOUJOURS DES EXCEPTIONS POUR CONFIRMER LES RÈGLES, SHÔ-U TAJIMA EXISTE, TROP TALENTUEUX POUR NE PAS FAIRE DE JALOUX, TROP ENVOÛTANT POUR QU'ON OUBLIE DE PARLER DE LUI.

SHÔ-U TAJIMA



Au regard du parcours de Shô-u Tajima et de son œuvre, il faut reconnaître qu'il est assez difficile de cerner le personnage. Né en 1976 dans le département de Saitama au nord de Tokyo, après avoir été lauréat du prix des jeunes auteurs du magazine *Shônen Captain* des éditions Kadokawa, il fait ses débuts à 20 ans avec une histoire intitulée *School of the Living Dead*, publiée au sein du projet éditorial « Medium », magazine atypique au format poche. Deux ans plus tard, commence le manga qui lui apportera reconnaissance, expérience, succès public, richesse et 10 ans plus tard, beaucoup de liberté : *Môryôsenki Madara*. Contre toute attente, cette histoire mêlant légende japonaise et héroïc fantasy rencontre un vif succès et attire les investisseurs de tous bords : animation, jeux vidéo, musique, tout le monde veut utiliser le potentiel de cette histoire. *Madara* devient « Madara Project », et l'univers pensé par le scénariste Eiji Otsuka prend de l'ampleur : adaptation en dessin animé, création de jeux de rôle, puis

de jeux vidéo, livres d'illustrations, récits annexes, récits complémentaires, suites et re-suite... *Madara* était une mine d'or pour ses créateurs et personne n'a oublié de creuser le filon. On pouvait craindre que cette machine commerciale tue la créativité comme cela arrive fréquemment dans les divers domaines artistiques, mais il faut croire que *Madara*, même s'il a permis à Tajima de donner naissance à un véritable univers personnel, ne constituait pas une finalité pour l'auteur. Bien au contraire, dans la carrière de Tajima, c'est l'après *Madara* qui impressionne, période durant laquelle l'auteur va, semble-t-il, enfin pouvoir parfaire son style graphique et révéler une touche bien éloignée de ce qu'il avait montré jusqu'alors. Outre des histoires qu'il scénarise et dessine (*Brothers*), il répond positivement aux nombreux appels des magazines d'illustrations et design tel que *Comickers* et ses dessins prennent alors une nouvelle dimension : sorti du cadre d'un manga et de ses planches mesurées et découpées, une palette de



couleurs à disposition, Tajima produit des dessins d'un impact visuel rare. Ses recueils d'illustrations sont là pour en témoigner.

CHAMPIONS DU MONDE

Quiconque a déjà visité une librairie d'ouvrages japonais aura été forcé de constater que les éditeurs japonais n'ont pas leur pareil pour mettre en avant une œuvre par le biais de sa couverture. Le fait que les mangas soient désormais presque toujours mis sous cellophane pour en empêcher le *tachi-yomi** n'y est peut-être pas étranger : quand l'acheteur potentiel n'a plus accès au fond, on met l'accent sur la forme ! Pour s'en convaincre, il suffit de regarder l'évolution des couvertures des mangas de Shō-ū Tajima sur un intervalle de 15 ans. On passe du simple dessin, portrait de personnage sans effets de style particuliers, à des couvertures où le design apparaît comme le résultat d'une recherche graphique et stylistique, avec ici et là, des artifices d'impression qui ne manquent pas d'efficacité. En ce sens, la couverture du premier volume de *MPD Psycho* est un sommet : un cerveau humain sorti de son contenant, agrémenté d'un œil, sur fond noir, le tout en relief sur papier glacé. Avant même de l'avoir lu, l'ambiance est posée et le frisson qui remonte la colonne vertébrale est difficile à évincer. Au Japon, les éditeurs semblent avoir compris que même si le manga est

un art avant tout visuel, avec un peu d'ingéniosité, il n'est pas impossible de l'utiliser pour solliciter d'autres sens que la vue. A quand les couvertures odorantes pour les mangas de cuisines ?

**tachi-yomi : terme japonais servant à désigner la lecture sur place sans acheter dans un magasin.*

DEUX GARÇONS, UNE FILLE, ZÉRO POSSIBILITÉ

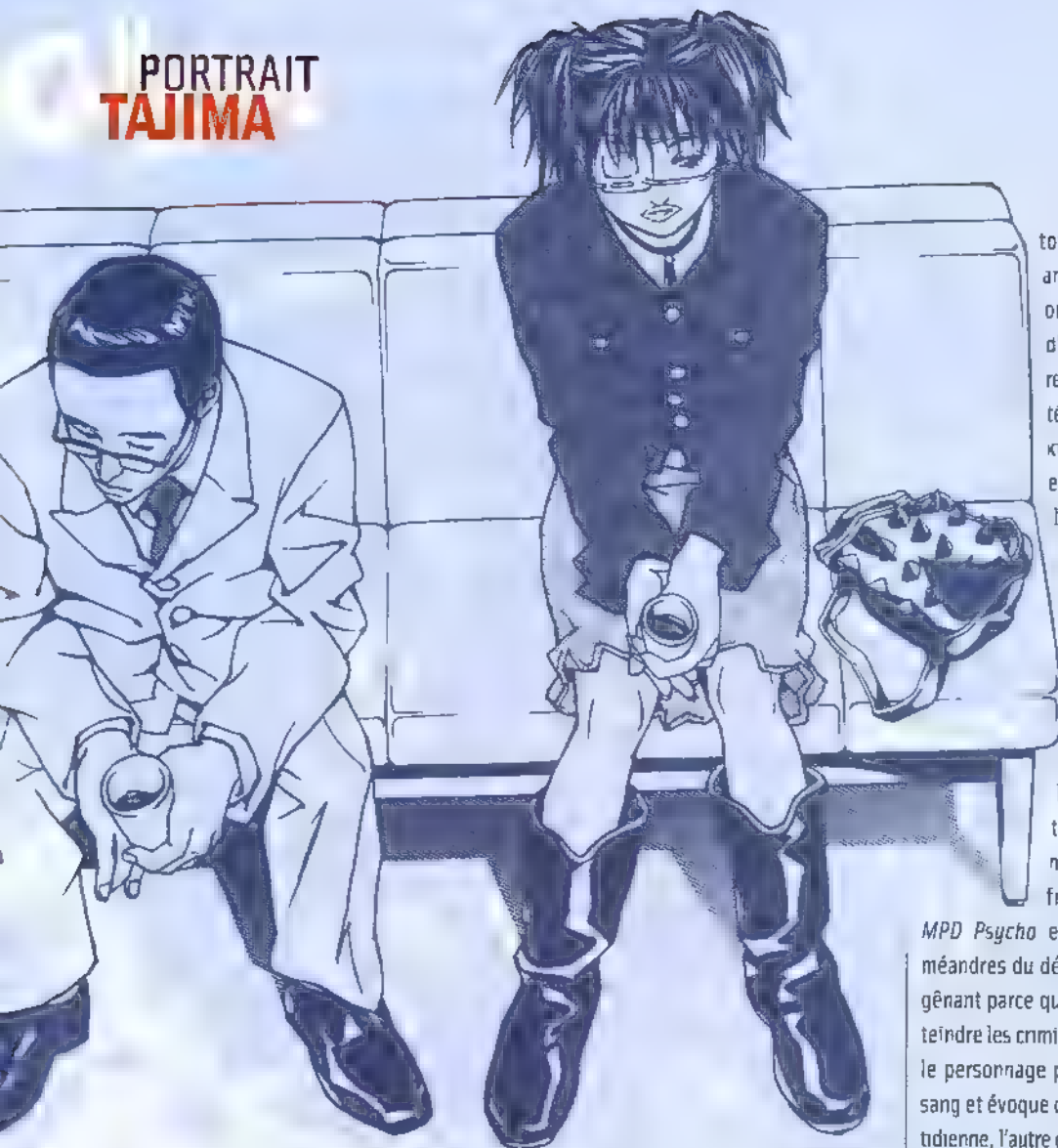
Au milieu des années 90, pour échapper à l'imaginaire du monde de *Madara*, Tajima s'offre une plongée dans un récit réaliste : *Brothers* raconte l'histoire de triplés, Junpei, Kyôhei et Anko (deux garçons, une fille). Au Japon aussi, que l'on soit jumeaux ou triplés, la hiérarchie familiale ne disparaît pas pour autant. Dans cette histoire, Junpei est l'aîné, Kyôhei le second et Anko la petite dernière. A 14 ans,

les trois inséparables sont victimes des premières poussées d'hormones et l'idée de vivre un premier amour commence à faire son chemin. Un conte de la vie ordinaire japonaise... En apparence tout au moins car, au bout de quelques pages, on comprend très vite que les deux frères aiment leur sœur un peu plus qu'ils ne devraient et que la vie en famille va désormais devenir

passablement compliquée.



PORTRAIT TAJIMA



Tajima, dans ce manga en quatre volumes, firt avec l'univers de Masakazu Katsura (*Video Girl Ai, I's*) mais dispose clairement d'une plus grande marge de manœuvre que ce dernier dont les mangas étaient certainement lus par un trop large public(2) pour aborder aussi directement des rapports de frères et sœurs ambigus. Outre le fait de vouloir s'aérer l'esprit avec une histoire plus légère que *Madara*, on peut soupçonner Tajima d'avoir voulu col-

ler à un courant de pensées dont les milieux underground se font échos régulièrement au Japon, à savoir : « si j'avais une petite sœur, je serai sûrement amoureux d'elle... Ah ! Si seulement je pouvais avoir une petite sœur... » Un sujet relativement tabou dans les familles. On n'a pas de mal à le comprendre.

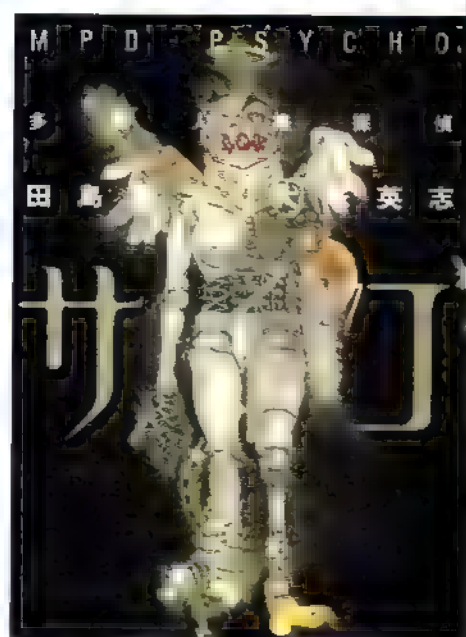
(2) *Video Girl Ai* et *I's* ont été prépubliés dans le *Shōnen Weekly Jump*, l'un des deux plus importants hebdomadaires de mangas japonais pour adolescents.

DESSINATEUR À MULTIPLES TALENTS

En 1997, Tajima collabore de nouveau avec Eiji Otsuka sur un manga qui va permettre de découvrir une nouvelle facette de son talent : « *Tajū Jinkaku Tantei Psycho - MPD Psycho* » (*MPD Psycho - Psycho Détective à multiples personnalités*). Dans un récit où l'ambiance oscille entre *Seven* (le film - David Fincher) et *Sin City* (le comics - Franck Miller), Tajima nous raconte l'his-

toire de Yōsuke Kobayashi, ancien policier rattaché à un organisme de recherches et d'enquêtes privées qui se retrouve régulièrement confronté aux agissements de serial killers rarement sains de corps et d'esprits. D'un côté, Otsuka, le scénariste, nous offre une histoire fascinante par l'inventivité et la cruauté des crimes perpétrés ; de l'autre, Tajima nous imprègne de l'horreur du récit en produisant un dessin très épuré, aux lignes fines et aux contrastes très tranchés. La lecture du manga donnerait presque froid, dans le dos surtout.

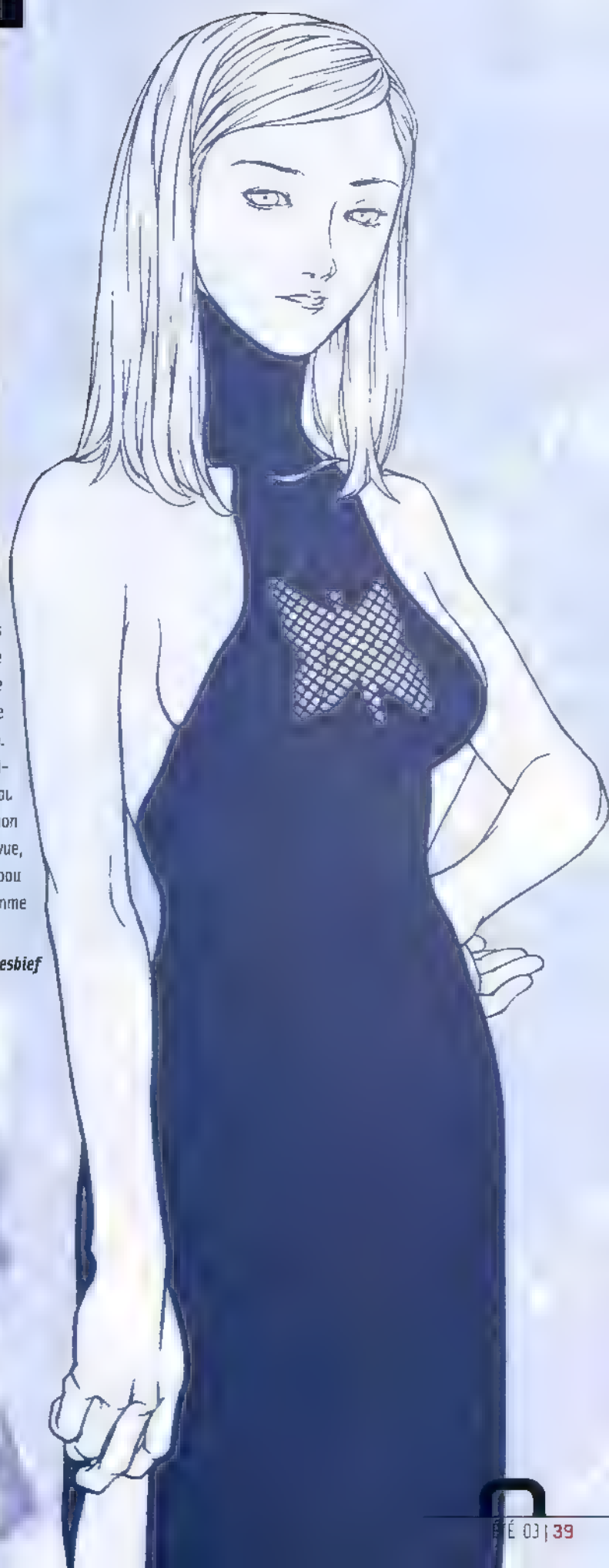
MPD Psycho est une plongée dans les méandres du déséquilibre mental, souvent gênant parce qu'il ne se contente pas d'atteindre les criminels mais touche également le personnage principal. Le sexe côtoie le sang et évoque deux excitations, l'une quotidienne, l'autre exceptionnelle, rattachant de ce fait la réalité du lecteur et l'imaginaire du récit. Comme pour mieux faire plonger tout le monde dans le même enfer.





Mais malgré toutes ses qualités, *MPD Psycho* souffre d'un découpage scénaristique parfois contestable, notamment dans les premiers volumes où l'enchaînement des cases apparaît comme trop aléatoire et impose une logique narrative quelque peu tirée par les cheveux. Néanmoins, on ne peut s'empêcher de penser que le duo Tajima-Otsuka a franchi une étape décisive avec ce manga. Otsuka fait preuve d'une inventivité incroyable, bien plus difficile à entretenir que dans une histoire comme *Madara* où tout ou presque – est possible. Tajima, quant à lui, donne une dimension cinématographique à son récit, utilisant sans excès les angles de vue, jouant sur les contrastes et la froideur que seul le noir et blanc pouvait lui accorder. Il y a bien du Miller et du Fincher chez cet homme là. Peut-être même une touche d'Hitchcock...

Thibaud Desbief



IL Y A DE L'UNIVERSALITÉ DANS SES RÉCITS. DE L'ÉMOTION QUI S'EN DÉGAGE AUX THÈMES QU'ELLES DÉVELOPPENT, LES HISTOIRES D'AKIMI YOSHIDA NE LAISSENT PAS INDIFFÉRENT, QUE L'ON SOIT DE TOKYO, NEW YORK OU PARIS. LÀ OÙ LES MANGAS POUR FILLES ONT LA MAUVAISE HABITUDE D'ESSAYER DE RACONTER DES CHOSES SIMPLES DE MANIÈRE TRÈS COMPLIQUÉE, L'AUTEUR DE « BANANA FISH » SE DÉMARQUE PAR SES NOMBREUSES ŒUVRES ET NOUS MONTRE QU'IL EST PLUS INTÉRESSANT D'ABORDER LA VIE SIMPLEMENT, AVEC SOBRIÉTÉ, SURTOUT LORSQU'ELLE EST COMPLIQUÉE. PORTRAIT D'UN AUTEUR QUI S'EST FAIT ATTENDRE.

AKIMI YOSHIDA



J A U N E P O I S S O N

LES CAPRICES DU DESTIN

Une société qui fait faillite, ce n'est pas jamais une bonne nouvelle, pas plus au Japon qu'en Europe. Une idée que l'on serait néanmoins tentés de réviser en se penchant sur le début de parcours d'Akimi Yoshida : fraîchement sortie de l'université, elle obtient une promesse d'engagement dans une société et s'apprête à entrer dans la vie active. Elle aurait probablement fait une parfaite employée de bureau si son futur employeur n'avait dû mettre la clé sous la porte quelque jour avant son arrivée. Elle a 21 ans, dessine des histoires à temps perdu et décide de profiter de cet imprévu dans sa vie pour présenter ses travaux à qui vou-

dra bien les regarder. Deux histoires en poche, pas plus ni moins, elle est reçue par l'éditeur Shōgakukan qui n'en demande pas davantage et lui propose de publier sans attendre sa deuxième histoire : *Chotto fushigi na geshuokunin* (Un pensionnaire un peu particulier). Nous sommes en 1977. La carrière d'Akimi Yoshida est lancée. Qui a dit qu'on ne devenait pas mangaka par hasard ?

AUTEUR INCLASSABLE

Quand on n'a pas la chance de faire partie des initiés de la culture japonaise, les patronymes nippons peuvent être un véritable casse-

tête : comment distinguer, sur la seule base du prénom, un homme d'une femme japonaise ? Pour qui n'est pas habitué, les noms japonais sont tous unisexes et l'on a tout simplement la désagréable impression d'être face à une population constituée uniquement de « Paul » et de « Dominique ». Dans le cas des mangakas, pour résoudre ce problème de détail, on est tenté de se raccrocher à des indices révélateurs tels que le style de l'auteur, son éditeur, son magazine de pré-publication ou encore les thèmes qu'il aborde. Une solution dont il faudra pourtant se passer avec Akimi Yoshida tant l'auteur de *Banana Fish*, manga atypique dont la publication a récemment commencé chez Génération Comics, semble décidée à brouiller les pistes. Malgré un style graphique beaucoup plus proche de Katsuhiro Otomo (*Akira*) que de Riyoko Ikeda (*La rose de Versailles*), ses histoires sont publiées dans des magazines pour jeunes filles. Elle y raconte des romances sur fond de drames sociaux, et a dessiné près de 20 000 planches en 25 ans, soit environ 800 planches par an, une cadence incroyable. Et que dire du fait que ses mangas sont réputés pour être les



shôjo mangas (1) dans lesquels les expressions « fuck you » et « son of a bitch » sont les plus nombreuses ? Restons-en là pour la recherche d'indices et allons à l'essentiel : Akimi Yoshida est une femme, pas comme les autres, qui racontent des histoires, pas comme les autres. On s'en doutait un peu.

COUP DE PIED DANS LA FOURMILIÈRE

Il aura fallu une bonne dizaine d'années pour que le manga japonais trouve ses marques en Europe. Dix ans d'édition en français, globalement très politiquement corrects, où chacun a fait de son mieux pour ne pas tendre de perches aux détracteurs du genre. En entrant dans les années 2000, innovation des éditeurs ou simple réponse à une attente du public, le marché du manga explose et chaque semaine voit arriver en librairie son lot d'œuvres quasi inclassables. Certains n'hé-

sitent d'ailleurs pas à dire que « nous ne sommes pas au bout de nos surprises ». Le plus grand changement notable se situe peut-être là où l'attendait le moins : les mangas pour filles. *Nana* de Ai Yazawa marquait déjà une étape sérieuse dans l'acceptation du genre et permettait de montrer que, non, les mangas dessinés par des filles pour des filles n'étaient pas nécessairement une simple mise en case des romans « Arlequin », qu'ils n'étaient pas non plus forcément baignés dans l'eau de rose, ou qu'ils n'étaient pas qu'un prétexte pour dessiner des robes à fleurs et des jeunes filles à couettes. Avec la première traduction d'une œuvre d'Akimi Yoshida, le clou est enfoncé : *Banana Fish* parle de drogue, de manipulations politiques, d'homosexualité, et de beaucoup d'autres thèmes qui vont, sous la plume d'une femme, nous éblouir durant 19 volumes. De l'accueil du public dépendra certainement la publication en français d'autres œuvres de la prolifique mangaka. Il nous reste donc à croiser les doigts pour que *Banana Fish* ne soit pas



le seul manga de cette véritable auteur à arriver sur nos étagères. Il y a bien trop de sensibilité chez Akimi Yoshida pour qu'on accepte décemment de ne goûter qu'à une partie de son talent.

UNE FEMME SOUS INFLUENCE

Lorsqu'on parcourt les interviews données par Akimi Yoshida, ou lorsqu'on lit les critiques écrites sur ses mangas, on est frappé par un détail essentiel : l'auteur fait preuve d'un style emprunté aux magazines japonais de mangas pour garçons. On y voit du Katsuhiro Otomo, du Naoki Urasawa mais surtout Ryûtarô Ishinomori, dessinateur de la génération d'Osamu Tezuka, au moins aussi inventif, pro-

« DIS-MOI QUELS FILMS
TU AIMES, JE TE DIRAI
QUI TU ES »

LE TOP 5 DES FILMS PRÉFÉRÉS D'AKIMI YOSHIDA :

MIDNIGHT COWBOY, John Schlesinger - 1969

THE RIGHT STUFF, Philip Kaufman - 1983

BIG WEDNESDAY, John Milius - 1978

A SCENE AT THE SEA, Takeshi Kitano - 1990

SONATINE, Takeshi Kitano - 1993

ductif et reconnu que le père d'*Astro Boy*. Il ne s'agit pas d'une simple influence d'ordre stylistique. En effet, en générale, les mangas pour filles nous entraînent sur des chemins toujours emprunts d'une forme de culture féminine : l'art du superflu lorsque les motifs des vêtements des personnages changent toutes les quatre pages, l'art de l'inutile mais agréable lorsque'une planche à bords perdus arrive là où ce n'était pas nécessaire. Avec Akimi Yoshida, on se rend compte que tout ou presque est au service du récit dans un souci de clarté permanent et c'est certainement le signe le plus fort de l'inspiration emprunté à l'univers mâle des mangas.

Les interviews peuvent parfois être très instructives. Dans le cas d'Akimi Yoshida, savoir que

c'est l'influence du cinéma, notamment américain, qui lui a donné envie de raconter des histoires, nous permet de cerner un peu mieux le personnage : les plans serrés de bustes, les larges cases format « panavision », les longs plans séquences. Bien entendu, le cinéma japonais n'est pas en reste question influence : les critiques s'accordent à dire que le noir et blanc serait idéal pour une adaptation cinématographique d'un manga comme *Sakura No Soto* (*Le jardin des cerisiers* - 1986) et que, dans ce cas, le réalisateur le plus à même de lui rendre hommage serait Yasujiro Ozu (2). En matière de compliments, les Japonais ne font pas dans la demi-mesure

Enfin, le seul titre de son polar romancé, *Banana Fish*, suffit à faire comprendre que





l'œuvre de l'auteur ne manque pas de références littéraires : le terme est tiré d'une nouvelle de J.D. Salinger, *A perfect Day for Bananafish*. Ce n'est qu'un exemple parmi tant d'autres puisque l'ensemble de l'œuvre fourmille de références de ce genre. On trouvera encore du Salinger avec *The Catcher in the Rye* ou encore du Hemingway avec *Les neiges du Kilimanjaro*, toujours dans *Banana Fish*. On pourra lire également Verlaine dans *Kawa yori mo nagaku yuruyakani* (*Encore plus long et plus long que la rivière*), voir même du John Steinbeck avec des clins d'œil à *A l'est d'Eden* dans *California Monogatari* (*Récit de Californie*). De quoi se refaire une culture littéraire.

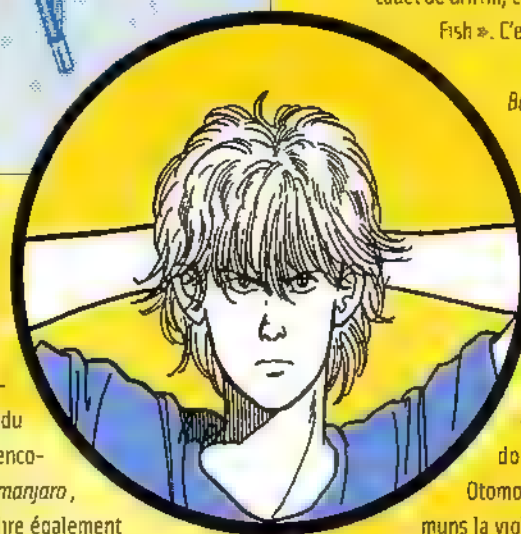
FAUX MANGA POUR FILLES ? ILLUSION D'OPTIQUE.

Il n'est pas rare que des auteurs femmes de mangas voient leurs histoires publiées dans des magazines pour garçons voire pour homme. On peut citer Rumiko Takahashi, auteur incontournable des célèbres *Ranma 1/2*, *Maison Ikkoku* et autre *Inu-Yasha*, qui a trouvé sa place dans le *Shōnen Sunday* et le *Spirits* des éditions Shōgakukan, deux magazines labellisés « garçons » au Japon. On peut alors se demander pourquoi Akimi Yoshida n'a pas suivi la même voie. Deux raisons à cela. La première est d'ordre conjoncturel : dans les années 80, les magazines pour jeunes filles avaient besoin d'un renouveau et le style différent d'Akimi Yoshida tombait à point nommé. Quant à la deuxième raison, elle serait plus directement liée au style graphique. Les mangas d'Akimi Yoshida nous rappellent cette fameuse boisson gazeuse venue du Canada : ça ressemble à un manga pour hommes,

ça cogne comme dans un manga pour hommes mais ce n'est pas un manga pour hommes. Il reste trop de détails, trop de sensibilité, que seul le cœur d'une femme peut faire naître. Il reste une empreinte féminine au travers de situation qu'un homme serait bien incapable de raconter avec autant de délicatesse. Alors, malgré les apparences – puisque ce sont les apparences graphiques qui nous trompent – Akimi Yoshida fait dans le shōjo manga. Tout en finesse, sans jouer sur la mièvrerie adolescente, sans imaginer ce qui n'existe pas, en se contentant de raconter ce que la vie peut être.

C'est au sud Vietnam en 1973 que débute l'histoire de *Banana Fish* Griffin Callenreese, soldat américain, perd la tête et mitraille ses camarades. Plongé dans un profond mutisme, il ne laisse échapper que deux mots : « Banana Fish ».

Douze ans plus tard, à New York, un homme est abattu froidement dans la rue. Avant de mourir, il remet une fiole contenant une mystérieuse substance à un jeune chef de gang nommé Ash, qui n'est autre que le frère cadet de Griffin, en prononçant ces derniers mots... « Banana Fish ». C'est parti, nous voilà au cœur de l'intrigue.



Banana Fish, c'est un polar, un de ceux qui vous tiennent en haleine et vous font cogiter des heures et des heures entières. C'est noir, c'est cru, c'est parfois gênant. On peut alors comprendre le choix d'imprimer sur des pages jaunes, volonté de l'éditeur, probablement inconsciente, d'éclaircir le récit.

Des nombreux mangas d'Akimi Yoshida, « *Banana Fish* » est certainement celui dont le style graphique rappelle le plus Otomo et Urasawa, avec pour autres points communs la violence des actes et la dureté de la réalité dans des sociétés rongées par la gangrène

Publié au Japon entre 1985 et 1994, *Banana Fish* a remporté un succès considérable : 10 années durant, le manga d'Akimi Yoshida a fait parler de lui, mélangeant les thèmes et les genres, superposant les réalités toxicoïte et new yorkaise, troublant les lecteurs en abordant l'un après l'autre, les sujets difficiles, notamment dans le domaine du sexe.

Mais étrangement, la lecture de « *Banana Fish* » terminée, fille ou garçon, qui que vous soyez, pris dans un élan de romantisme, vous aurez peut-être vous aussi l'impression que ce manga se résume en trois chansons : « Mon légionnaire », « Aux enfants de la chance » et bien sûr « La vie en rose »...

« Des yeux qui font baisser les miens, un rire qui se perd sur sa bouche, voilà le portrait sans retouche de l'homme auquel j'appartiens... »

Thibaud Desbief

©Paroles: Edith Piaf. Musique: Louigie 1942

(1) *Shōjo mangas* : appellation japonaise des mangas destinés à un public d'adolescentes.

(2) *Yasujiro Ozu (1903 – 1963)* : célèbre réalisateur japonais. Considéré comme un des pères du cinéma d'auteur à travers le monde au même titre qu'Akira Kurosawa. Ses films les plus connus en Occident se nomment *Voyage à Tokyo* (1953), *Printemps précoce* (1956) ou encore *Le Goût du saké* (1962)

INCONTOURNABLE
ASATTE DANCE

SENSUELLE DANSE

«DANS LA VIE
DANS ASATTE

la vraie raison, c'est qu'Aya est adorable. Tout d'abord, elle est belle : un mignon minois mutin et un corps élancé et gracieux. Et puis elle a cette irrésistible façon de dire «S'il te plaît, j'ai envie de rester avec toi» qui a le don de transformer toute la méfiance de Suekichi (qui pense qu'elle n'en veut qu'à son héritage) en un ardent désir concupiscent. Umm... Je crois qu'il vaut mieux vous présenter l'auteur avant de pénétrer dans le vif du sujet.

CE COQUIN DE NAOKI

Naoki Yamamoto a fait ses débuts en 1986 avec le manga *8 Times 8 Equals 64*. C'est l'un des plus célèbres créateurs de manga érotique au Japon (il a publié une grande partie de ses travaux sous le pseudonyme de Toh Moriyama). Un grand nombre de ses œuvres ont été adaptées en dessins animés ou en film. Sa série, *We are all Alive*, l'histoire d'un homme d'affaire japonais coincée en Asie du Sud-est durant un coup d'état a même été diffusée dans les cinémas américains. Dès lors avec un tel curriculum vitae, vous comprendrez que Yamamoto pimente un peu *Asatte Dance* à sa sauce.

RIEN NE SE PASSE COMME PRÉVU ;
DANCE NON PLUS»

«L'AMOUR PHYSIQUE EST SANS ISSUE»

S. Gainsbourg

Asatte Dance, de Naoki Yamamoto, 7 volumes, éditions Tonkam

Dans la vie, c'est rare que les choses se passent comme prévu. Par exemple, on commence à lire *Asatte Dance* sans conviction. En couverture une jeune fille tient fièrement un poireau. Et ça débute comme l'histoire d'un étudiant pas drôle aux grandes idées pas convaincantes et répondant au nom pas propre de Suekichi. Et puis vous tournez la dixième page... et c'est déjà trop tard, elle vous a mis le grappin dessus. Elle, c'est Aya Hibino. «Hibi» veut dire «tous les jours» et «no» désigne les champs. Du signe du Poisson, de groupe sanguin B, elle aura 20 ans au mois de mars prochain. D'une manière quasi surréaliste, elle ne va plus lâcher Suekichi. On est forcé de reconnaître au fil des pages qu'il mérite bien le titre un peu énorme qui s'affichait en ouverture, de «Garçon le plus chanceux de Tokyo». Et ce n'est pas seulement parce qu'il va toucher un héritage colossal de son grand-père (Mais ne le répétez pas, il doit d'abord obtenir son diplôme et se marier. Pas gagné pour quelqu'un qui venait de jurer d'arrêter les études pour se consacrer au théâtre). Non,

Asatte Dance est avant tout une histoire d'amour. Une histoire qui commence dans la chaleur intense de l'enlacement de deux corps en sueur, frémissant de plaisir. Num hum, je m'égare. Une histoire qui commence par un amour purement physique donc, mais dont les sept tomes vont relater la lente évolution vers un sentiment d'une grande beauté et d'une grande sincérité.

Comment Aya, fêtarde buveuse, lunatique imprévisible, cachottière impudique ; alors qu'elle ne rend visite à Suekichi que lorsqu'elle s'ennuie ou qu'elle est saoule, le plus souvent en entrant par effraction par la fenêtre ; alors que sans le moindre scrupule, elle le quitte toujours sans prévenir et sans laisser d'adresse ; alors qu'elle n'hésite pas pour s'imposer à menacer Suekichi de révéler le secret de son héritage à son entourage ?

... comment finira-t-elle par réellement tomber amoureuse de Suekichi, cet étudiant raté et fainéant ; qui préfère à ses études, son travail de régisseur dans une troupe de théâtre amateur (et encore, on devine que ce sont plus les beaux yeux du metteur en scène qu'une véritable inspiration artistique qui le motivent) ; lui qui enchaîne les bourdes et fait preuve d'une totale irresponsabilité et d'une accablante inconstance ?

Et pire encore : comment les lecteurs vont-ils succomber à la sympathie de ce couple improbable ?

Je vous le dis : il y a du grand art là-dessous !

Yamamoto est d'une sensibilité et d'un humour tout simplement irrésistibles. De plus, ces deux facettes de son talent ne se perturbent



jamais l'une et l'autre. Certains personnages ou certaines situations ont beau être foncièrement exagérés ou caricaturaux, le récit garde son côté «tranche de vie authentique». L'histoire de Suekichi et d'Aya est naturelle et belle. Mais avec un sens original de la narration, Yamamoto nous offre cette histoire d'amour d'une façon tout à fait inattendue. Par exemple, dans le deuxième tome, on découvre la véritable Aya : elle perd son aura de mystère. Aussi pour nous la présenter, Yamamoto superpose une trame de conte de fée, avec sa malédiction, sa transformation, etc... Une trame presque invisible, qui vient apporter une dose de poésie sans affecter le réalisme de l'histoire.

LE RIGOLO YAMAMOTO

Il faut l'avouer, si Aya est souriante et sait s'amuser, le couple de héros ne brille pas par son humour. Et pourtant *Asatte Dance* est hilarant. Lafotaki ? A Naoki, pardi ! Suekichi est un gaffeur inquiet irresponsable, ce qui est déjà en soit une source constante de situations cocasses. Mais Yamamoto leur adjoint une galerie de personnages secondaires assez fantastiquement hauts en couleurs. Entre l'avocat parano et manipulateur, l'ancien mari jaloux qui a sérieusement disjoncté, la fille payée pour séduire Suekichi et faire se séparer le couple, et surtout la jeune cousine jalouse qui est persuadée d'être l'héroïne de la série. (Yamamoto multiplie ce genre de gags utilisant le fait qu'on se trouve dans un manga. Il faut avouer que ça surprend quand un personnage de l'histoire se met à parler du «dessinateur». Redoutablement drôle !).

Mais loin de se cantonner dans la caricature, Yamamoto utilise ses personnages secondaires pour dresser autant de portraits irrésistibles. Dernières leurs allures fantasques, on sent des êtres humains.

Le dessin joue pour beaucoup dans la sensation de réalisme. On est loin de l'habituel graphisme clinquant des mangas. Yamamoto se sépare des clichés lourdinques que peuvent être les grands yeux et les visages déformés jusqu'à la figure géométrique. Il sait aussi rester simple : Aya est belle sans avoir besoin de ressembler à une garde-côte sili-

conée et Suekichi n'a vraiment pas le physique d'un athlète body buildé. Même si certaines cases sont parfois dessinées un peu à la va-vite, la qualité générale est très agréable.

Le découpage et la narration sont aussi très au point. Ils concourent pour beaucoup à la capacité du récit à surprendre son lecteur avec notamment de très bons suspens au tourné des pages

SAVE THE LAST DANCE FOR ME

Quand enfin on quitte *Asatte Dance*, c'est avec un pincement au cœur, un sentiment qui est le signe infailible que l'on vient de vivre une belle histoire : la nostalgie. La sensation douce et amère de laisser quelque chose de beau derrière soi. Le choix de dénouement fait par Yamamoto y est pour beaucoup. Je ne me risquerai pas à vous le révéler. Mais avouez que si Aya et Suekichi terminaient mariés, heureux et qu'ils avaient beaucoup d'enfants, pour une histoire qui s'est faite fort de nous surprendre pendant sept tomes, ça serait un peu simple.

Ou pas ?

Florent Lepeyre



LE MONDE SELON NEIL

GAIMAN

NEIL GAIMAN A CRÉÉ L'UNE DES ŒUVRES LES PLUS IMPORTANTES DU COMICS DE CES DERNIÈRES ANNÉES : *SANDMAN*. LE RÉCIT DE CES ÉTERNELS QUI SE DÉCHIRENT ET FINISSENT PAR SE CONSUMER EUX-MÊMES D'ORGUEIL OU D'AMOUR. SON PERSONNAGE, DREAM, HANTERA LONGTEMPS LES RÊVES DE BIEN DES LECTEURS. LA SÉRIE ACHÉVÉE, IL S'ARRÊTERA CINQ LONGUES ANNÉES POUR SE CONSACRER À TOUT CE QU'IL N'AVAIT PU ÉCRIRE PENDANT LA RÉALISATION DE *SANDMAN*, DU ROMAN À LA NOUVELLE EN PASSANT PAR LES LIVRES POUR ENFANTS. SA SOIF ÉTANCHÉE, NEIL GAIMAN REVIENT AUJOURD'HUI À LA BANDE DESSINÉE.



LA MAGIE DU BARDE

Calliope : Du prix de la nouvelle attribuée au *Sandman* n°19, *A Midsummer Night's Dream*, au Prix Hugo pour *American Gods*, de la bande dessinée au roman, vous avez touché à tous les domaines de la littérature. Vos récits sont pleins de dieux, de fées, de lutins et les légendes, le folklore occupent une place centrale dans votre œuvre. Seriez-vous ce barde d'autrefois, qui passait d'oreilles en oreilles colporter ses histoires ?

Neil Gaiman : Non, je ne pense pas. J'ai toujours pensé que la magie du barde était ce pouvoir de rassembler 400 personnes dans un grand hall et de festoyer avec en échange de quelques histoires merveilleuses. Je suis un bon lecteur mais un très mauvais conteur. En fait, si je devais me mettre à parler maintenant, à inventer une histoire, elle ne tiendrait sans doute pas debout. La différence entre le comédien

et l'humoriste, c'est que le comédien n'a qu'à se lever pour faire rire les autres alors que le même écrivain qui découvrirait un jour la blague à laquelle tout le monde rigolera et que personne n'oubliera, ne parviendra jamais à la sortir en public. Pour arriver à cette phrase, il faut pouvoir la regarder sous tous ses aspects, retourner chaque mot dans tous les sens. Ma magie à moi serait plutôt celle de créer des histoires.

L'INQUIÉTANTE AVENTURE

Calliope : Après *American Gods*, est sorti *Coraline*, un étrange conte de fée, quelque part entre les contes de Grimm et d'Hoffmann, une histoire ancrée dans la réalité et qui tente d'en explorer les frontières. Pourtant, on se surprend assez vite à frissonner comme si l'on regardait *L'Exorciste* ou *Shining*. Était-ce le mélange auquel vous souhaitiez arriver dans *Coraline*, une histoire pour enfants qui tiendrait les adultes en haleine ?

Neil Gaiman : C'est en tout cas ce que j'ai fait. Mais je ne sais pas si c'est ce que j'avais en tête au début. C'est vraiment quelque chose que j'ai découvert après l'avoir écrit. Quand j'ai commencé *Coraline*, je voulais juste écrire une histoire pour éduquer et amuser ma fille. Mon aînée avait à l'époque 6 ans et je savais que ce genre d'histoire lui plairait. Alors je l'ai montrée à mon éditeur qui, après avoir lu les trois premiers chapitres, m'a dit que c'était certainement ce que j'avais écrit de mieux mais que ce n'était pas publiable. Sa raison était que j'avais écrit quelque chose qui s'adressait à la fois à des enfants et à des adultes, et qu'on ne pouvait donc pas le publier. A ce moment-là, je me suis dit que personne ne lirait cette histoire en dehors de ma famille. J'ai repris et terminé *Coraline* quelques années après pour ma seconde fille. C'est là que je me suis rendu compte de ce que j'avais écrit, en lui lisant. A l'époque, elle avait 7 ans et elle a adoré. Elle prenait cette histoire comme un roman d'aventure. Alors j'ai renvoyé l'histoire finie à mon agent. Elle m'a répondu : « Neil, tu ne peux pas sérieusement envisager de publier cette histoire pour des enfants. C'est l'histoire la plus terrifiante et dérangeante que tu n'as jamais écrite ». Je lui ai dit que si et, comme elle aussi avait deux filles, je lui ai proposé de leur faire lire *Coraline*. Une semaine après, elle me rappelait en me disant qu'elles avaient adoré ! Elles n'avaient pas été ni terrifiées, ni dégoûtées. C'est alors que j'ai réalisé que j'avais écrit quelque chose que les enfants prendraient comme une aventure et qui réveillerait les adultes à 3h du matin, les obligeant à allumer la lumière. Ce n'était pas quelque chose de planifié. Je voulais juste écrire une histoire sur le courage. Une histoire sur l'enfance et sur l'impuissance que l'on ressent parfois quand on est petit, ce sont des choses qui m'avaient marqué quand j'étais enfant. Je voulais aussi créer un méchant qui vaille le coup d'être vaincu. J'ai toujours pensé qu'il était important dans une histoire pour enfants d'avoir un méchant réellement effrayant et dangereux pour que le fait de l'affronter soit une chose importante et brave. Si le méchant se retrouve finalement être quelqu'un de doux et de gentil, cela ne mène pas très loin.



Calliope : C'est la citation que vous reprenez au début de *Coraline* : « Les contes de fées ne sont pas réels, ils sont plus que réels, non pas parce qu'ils nous disent que les dragons existent, mais parce que les dragons peuvent être vaincus ». (GK Chesterton)

Neil Gaiman : Et c'est pour moi ce qui est essentiel. Je parlais l'autre jour avec une journaliste qui avait proposé à sa bibliothèque que leur prochaine lecture soit *Coraline*. Le bibliothécaire lui a expliqué que la bibliothèque ne prenait pas de livres de « fantasy » parce que ce n'était pas bon pour les enfants, qu'il n'était pas juste de leur mentir en leur racontant des contes de fées. Que peut-on dire à quelqu'un comme ça ? A part qu'elle s'est vraisemblablement trompée de métier et qu'elle n'a rien compris à ce que pouvait être la fiction ni à ce qu'elle représentait. Dans une fiction, les choses ont plus de sens qu'elles n'en ont littéralement. Au bout du compte, *Coraline* n'est pas une histoire sur comment affronter cette étrange femme avec des boutons noirs à la place des yeux et qui prétend être votre mère de l'autre côté d'une porte qui n'existe pas. C'est une histoire sur le courage, comment le trouver à

l'intérieur de soi-même, comment être intelligent et continuer à faire face même quand tout paraît perdu. Et si l'on n'est pas capable de comprendre cela, on ne doit surtout pas s'occuper d'une bibliothèque

Calliope : Le chemin a-t-il encore été long jusqu'à la parution de *Coraline* ?

Neil Gaiman : Je n'ai terminé *Coraline* qu'après avoir écrit le premier tiers d'*American Gods*. Je me suis retrouvé bloqué à ce moment dans le roman sans savoir ce qui allait se passer après. Alors je me suis remis à *Coraline* et je l'ai terminé. Puis, je l'ai envoyé à mon éditeur en lui disant que cela pourrait faire un livre en attendant la parution d'*American Gods*. Mais ils préféraient attendre la sortie du roman. J'ai donc terminé *American Gods* début 2001 et après on s'est remis à parler de *Coraline*. Je l'ai envoyé à mon éditeur en Angleterre, Bloomsbury, qui désirait encore quelques petites modifications. J'ai donc rajouté un chapitre et terminé la version finale en septembre 2001. *Coraline* est paru l'été suivant.

MCKEAN EN NOIR & BLANC

Calliope: Avez-vous toujours voulu que le livre soit illustré par Dave McKean ?

Neil Gaiman: Oui. J'avais montré à Dave les deux ou trois premiers chapitres en 1990 et quand je lui ai envoyé la version définitive et que je lui ai demandé s'il voulait l'illustrer, il m'a répondu : « Absolument ! ». J'ai toujours su que je finirai *Coraline* et que Dave l'illustrerait.

Calliope: Lui aussi l'a lu à ses enfants ?

Neil Gaiman: Oui. Il faisait partie de ceux à qui j'avais fait lire *Coraline* pour avoir leur avis. Sa fille Yolanda a adoré l'histoire. C'est même elle qui lui a demandé de dessiner l'orchestre des souris pour son anniversaire. Ce dessin est le premier qui ait été fait pour *Coraline*. Dave me l'a fait parvenir par e-mail et je l'ai ensuite transmis à mon éditeur en disant : « Vous voyez, vous pensiez que Dave ne pouvait faire que des toiles étranges et effrayantes, voilà ce qu'il peut faire à la plume ! »

Calliope: Ses dessins ressemblent à ceux d'illustrateurs comme Edward Gorey

Neil Gaiman: La plupart des gens avaient oublié ou ignoraient que Dave pouvait faire ces dessins extraordinaires avec juste de l'encre et une plume. Ils avaient oublié ce « trait » qui caractérise son dessin.

Calliope: La plupart des gens pensent d'abord à ses photos et ses montages sur Photoshop.

Neil Gaiman: Oui. Parce qu'il est tellement identifié à ce type de travaux. Alors que lorsque l'on était ensemble, je le voyais griffonner, esquisser, dessiner sans cesse. Et, à chaque fois, j'étais émerveillé. Dans notre prochain livre, *The Wolves in the Walls* (Les Loups à l'intérieur des murs), qui sortira cet été aux États-Unis, Dave mélange trois styles de dessins très différents. Les personnages sont peints comme sur la couverture de *Coraline*, les objets sont des photos retouchées sur Photoshop et les loups sont dessinés au trait. Il se sert ensuite de l'ordinateur pour intégrer ces différents styles ensemble.

LA PETITE FILLE

DEVANT LA PORTE

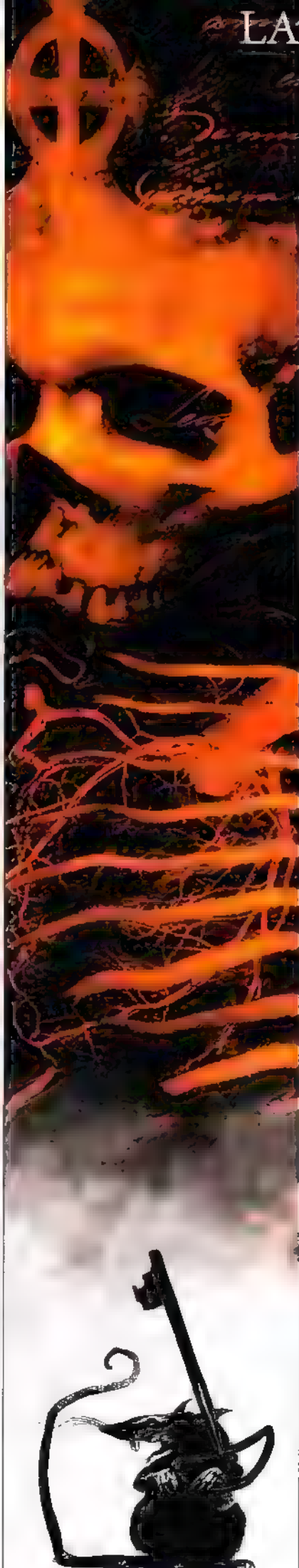
Coraline est une petite fille qui vient d'emménager avec ses parents dans une vieille maison. Dans l'une des pièces, une porte s'ouvre curieusement sur un mur de briques. Ses parents travaillent beaucoup et Coraline s'ennuie. Entre les voisines et leurs chiens ridicules, et le vieux qui tente de monter un orchestre de souris, il n'y a pas grand monde avec qui jouer. En plus, ils ne sont même pas capables de prononcer correctement son prénom ! Reste le chat. Un gros chat noir qui ne se laisse pas attraper mais qui parfois se met à parler. Alors, un soir, elle décide d'ouvrir la porte. De l'autre côté, Coraline va découvrir un étrange couloir qui mène à la maison de son « autre maman ». Sauf que cette maman-là a des hauts et bas à la place des yeux. Coraline est un conte de fée qui part en ville, Hoffmann et Tim Burton ne sont pas loin. On retrouve d'ailleurs un peu de *L'Étrange Noël de Monsieur Jack* dans cette histoire, même si ce « Jack » serait plutôt celui du *Shining* de Stanley Kubrick. Neil Gaiman nous offre là l'une de ses plus belles œuvres, un conte sur la bravoure et le courage que l'on peut tous, petits ou grands, trouver à l'intérieur de soi-même. Une histoire que les enfants impatients viendront réclamer à leurs parents qui, eux, n'arriveront plus à trouver le sommeil...

Calliope: Ce sera le même genre de livre que *Le jour où j'ai échangé mon père contre deux poissons-rouge* ?

Neil Gaiman: A peu près. Il fera 62 pages et sera plus proche d'une BD. *Le jour où j'ai échangé mon père contre deux poissons-rouge* était plus un livre d'images, *The Wolves...* sera plus proche d'un graphic novel (roman graphique) pour enfant.

DIEUX MENSONGES & VIDÉO

Calliope: On a parfois l'impression dans *American Gods* de retrouver certaines séquences de *Sandman*, des personnages et des ambiances familiers. La scène finale, ce Valhalla en miniature, et ces dieux qui ressemblent plus à des amateurs combineux qu'à des divinités véritables, rappellent, à bien des égards, des passages de *Seasons of Mist*. Néanmoins, le rythme du roman est plus lent, plus posé et le personnage de Shadow, à la fois spectateur et acteur, n'a pas d'équivalent dans la série. Comment voyez-vous *American Gods* par rapport à *Sandman* ?



Neil Gaiman : J'ai le sentiment que je n'aurais pas pu faire *American Gods* juste après *Sandman*. Si ça avait été le cas, tout le monde se serait dit : « C'est tout ce qu'il sait faire ». J'ai écrit *Neverwhere*, *Stardust*, *Smoke and Mirrors* pour changer de registre, montrer que je pouvais faire autre chose. Je voyais beaucoup de personnes utiliser ou reprendre des éléments que j'avais mis en place dans *Sandman*, des choses que j'avais faites entre 87 et 96 qui se sont retrouvées dans une sorte de culture commune. Certains auteurs assumaient clairement leurs inspirations et d'autres non, alors qu'il était assez aisé de voir d'où ils tenaient leurs idées. C'est en repensant à tous les endroits que j'avais commencé à explorer qu'il m'a semblé judicieux et important, pour comprendre l'univers dans lequel j'évoluais, de reprendre certaines pistes que j'avais déjà empruntées. C'est ce que j'ai commencé à faire, et qui donne, notamment, les courtes nouvelles à l'intérieur d'*American Gods*. Ce que j'aimais beaucoup faire dans *Sandman*, insérer des nouvelles qui, bien qu'elles ne fassent pas partie de la trame principale du roman, viennent illuminer ou commenter l'action et dévoiler la profondeur de l'intrigue. Cette technique que j'avais utilisée dans *Sandman*, je voulais pouvoir la reprendre. Au final, je pense avoir fait d'*American Gods* quelque chose de très différent de *Sandman*. L'ambiance n'est pas la même, c'est un monde beaucoup plus noir. *Sandman* venait de l'intérieur de ma tête, *American Gods* est plus une tentative pour décrire ce qu'il y a autour de moi. Tenter de donner une image plutôt honnête de l'Amérique en se servant des dieux, de leurs combines, de la magie pour commenter la nature de l'histoire et l'histoire elle-même.



JE SUIS TRÈS CONTENT DE FAIRE DU COMICS ET EN PLUS, TANT QUE J'AI LE DROIT DE CHANGER, DE FAIRE DES CHOSES DIFFÉRENTES

Calliope : Dans *American Gods*, on a souvent l'impression que tout se passe à l'intérieur de la tête de Shadow, une sorte de théâtre intérieur. On trouve dans le roman une intériorité que vos comics n'ont pas. On partage les expériences de Shadow alors que dans *Sandman*, on est plus souvent spectateur.

Neil Gaiman : Je pense que cela tient davantage à la nature des deux médias. Chaque média opère de façon différente, possède des forces différentes. Une des joies de la bande dessinée pour moi, c'est de créer le silence. Je peux faire parler un personnage et, d'une case à la suivante, je peux le faire taire. Le lecteur voit que rien ne se dit, puis la discussion peut reprendre. C'est à la fois une sorte de ponctuation et de rythme musical, mais cela incite également à se demander ce que le personnage est en train de dire. Dans une bande dessinée, on ne peut jamais savoir tout ce que le personnage dit. En prose, on ne peut pas avoir de case sans texte. Si je veux dire que quelqu'un ne dit rien, je devrais dire qu'il ne dit rien. En revanche, je peux aller directement au fond de votre tête. Dans un roman, vous êtes au cœur de l'événement et le vivez avec le personnage. C'est pareil avec le cinéma, il y a des choses que l'on peut faire en film que l'on ne peut faire en BD. Et il y a des choses dans le roman que l'on ne peut faire en BD. De ce point de vue, *American Gods* va plus loin et plus profondément dans ce que je voulais faire, j'aime aussi que personne





ne se fait la même image de Mr Wednesday, et avec Shadow, cela peut vous prendre tout le roman avant de vous rendre compte qu'il n'est pas blanc, de remarquer qu'il est métis. Dans une BD, c'est la première chose que vous auriez vue. Parce que vous avez les yeux sur son portrait. Je pense vraiment que ce sont deux média et deux techniques vraiment différents.

Calliope: *Était-ce un choix de passer du comics au roman, un aller simple ou une autre étape avant de revenir à la BD ? Ou était-ce parce qu'il vous semblait avoir atteint les limites d'un genre et vous vouliez explorer autre chose à travers les romans ? Comment voyez-vous votre avenir dans l'écriture ?*

Neil Gaiman: C'est un peu tout ça. Toutes ces raisons sont assez vraies. Je continue toujours d'écrire des comics et je n'ai jamais voulu arrêter. Ce que j'ai écrit cette année était d'ailleurs destiné à la BD. Mais il est vrai qu'après avoir écrit *Sandman*, et passer les cinq dernières années de la série à dire « non » à tout le monde, que ce soit pour un script de série télé ou de cinéma, ou pour un roman, j'ai eu envie de passer à autre chose. Quand j'ai fini *Sandman*, je n'avais plus rien à prouver dans le comics. J'avais gagné tous les prix que l'on pouvait gagner et même certains que l'on ne pouvait pas gagner, et je me suis senti très fatigué. Je venais de terminer 4 000 pages de script en huit ans et il y avait tant de choses que j'avais envie de faire et que j'avais maintenant une chance de réaliser. J'ai pu dire oui à Joe Straczynski et écrire un épisode de *Babylon V*, j'ai pu faire la série TV *Neverwhere*. Je pouvais à nouveau écrire des romans, des livres pour enfants. *Coraline* fait partie de ces projets que j'aurais rêvés de faire pendant ces cinq années mais que je n'ai pas eu le temps de faire. Alors pendant les cinq ans qui

ont fait suite à la fin de *Sandman*, de 1996 à 2002, j'ai passé mon temps à réaliser toutes ces choses auxquelles j'avais dû dire non. J'ai écrit mes romans, mon film. Et j'ai gagné le Prix Hugo, le Prix Bram Stoker et d'autres prix. Ça m'a fait du bien, mais une fois que tout cela a été fait, je me suis rendu compte qu'il y a beaucoup d'aspect du comics qui me manquaient. Je voulais refaire de la BD, travailler avec des artistes avec qui je n'avais jamais pu collaborer. Et puis l'univers de la BD avait tellement changé en cinq ans. Je suis très content



d'être de retour et d'écrire à nouveau, tant que j'ai le droit de changer, de faire des choses différentes.

Calliope: Il doit y avoir quelque chose d'exaltant, d'exaltant à écrire une série aussi longtemps, comme les vieux récits qui étaient publiés en épisodes et dont l'audience augmentait à chaque numéro. Une histoire qui évolue entre son début et sa fin, selon les réactions du public. Quelque chose d'assez différent du roman que le lecteur reçoit fini et sur lequel il ne peut influencer. Est-ce le genre de chose qui vous manquait dans le comics ?

Neil Gaiman: Oui. Mais l'inverse est également vrai. C'est aussi l'une des raisons pour laquelle j'aime écrire un roman. Dans un comics, si un personnage a ouvert un tiroir dans le premier numéro et que je suis maintenant en train d'écrire le n°4, si ce tiroir était vide au début et que j'ai besoin d'avoir un revolver dedans, je ne peux pas revenir en arrière et mettre un revolver dedans. Dans un roman, je n'ai qu'à retourner quelques pages en arrière et à le mettre dans le tiroir. J'adore pouvoir faire ça. C'est une liberté extraordinaire. Mais c'est vrai qu'en ce moment, je m'amuse énormément à écrire 1602, une nouvelle série pour Marvel. A l'inventer au fur et à mesure qu'elle s'écrit. Je suis parti d'un simple synopsis et en même temps que l'histoire avance, je regarde ce que j'en ai gardé et ce qui est venu s'ajouter. Je continue d'avancer et c'est vraiment génial !

1602

Calliope: Pouvez-vous nous en dire un peu plus sur 1602. C'est une série de super-héros proche de l'univers de Marvel ou quelque chose de complètement différent ?

Neil Gaiman: C'est très différent de tout ce que j'ai déjà écrit. J'essaie, avec ma sensibilité, mes influences, d'imaginer ce qui aurait pu se passer si j'avais été à la place de gens comme Stan Lee, Jack Kirby ou Steve Ditko, de ceux qui écrivaient au moment où je suis né. Qu'est-ce qu'on peut dire qui n'a pas déjà été dit ? C'est ce que je suis en train d'écrire en ce moment. C'est Andy Kubert qui est au dessin.

Calliope: Pourquoi 1602 ?

Neil Gaiman: Parce que c'est son nom... La seule personne, hormis mon éditeur et l'artiste, à qui j'ai raconté l'histoire est Stan Lee. On s'est rencontré par hasard à Los Angeles, où l'on était tous les deux interviewés à propos des films de super-héros. Je sortais de mon interview quand Stan rentrait. On a commencé à discuter et je lui ai parlé du projet. Il était très excité par l'idée. C'est le genre d'histoire qu'il aurait voulu écrire.

Calliope: La série est prévue pour quand ?

Neil Gaiman: Cette année. J'essaie d'avancer un maximum avant la sortie, pour qu'un nombre suffisant d'épisodes soient prêts à l'avance afin qu'il n'y ait pas de retard entre les épisodes. De plus en plus aujourd'hui, tout le monde s'excite sur un nouveau n°1, le deuxième arrive on ne sait quand, le troisième encore un peu après, le n°4 des mois après, le n°5 un an après et quand le n°6 sort, plus personne ne l'attend. Je veux m'avancer un maximum pour que la série sorte régulièrement.

Calliope: Vous avez parfois comparé Sandman à un voyage dont vous connaissiez parfaitement les grandes étapes mais avec beaucoup de liberté entre. 1602 sera le même genre de voyage ?

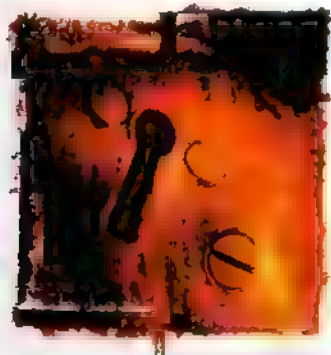
Neil Gaiman: En quelque sorte, même si 1602 sera plus fractale car je pensais faire l'histoire en six numéros. Mais à la moitié du n°2, j'ai appelé Marvel pour leur dire qu'il en faudrait certainement huit. Et la semaine dernière, j'ai rappelé Joe Quesada (ndlr : l'éditeur en chef de Marvel) pour lui demander si le dernier épisode ne pourrait pas faire plus de pages ou si on pouvait faire un ou deux numéros de plus... La série fait maintenant neuf épisodes. Si j'avais été plus jeune, il y a une dizaine d'années, je me serais volontiers engagé à écrire cette série mensuellement pour les trois prochaines années et faire les spin-offs, les numéros spéciaux, un peu comme la ligne ABC (ndlr : America's Best Comics, ensemble de séries écrites par Alan Moore et regroupées sous le même label). Ce que je suis finalement content de ne pas faire (rires).

PORTRAIT GAIMAN

A NEW HOPE

Calliope: *Beaucoup de choses ont changées dans le comics ces dernières années. Les éditeurs se sont-ils rendus compte de ce qui faisait un bon comics ?*

Neil Gaiman: Je pense que la chose la plus impor-

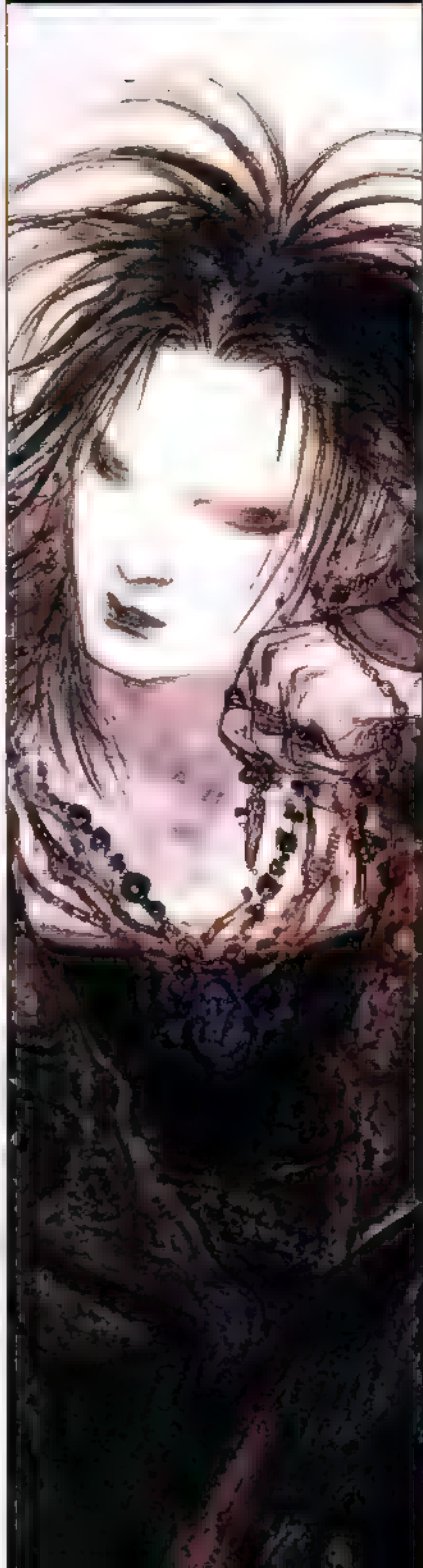
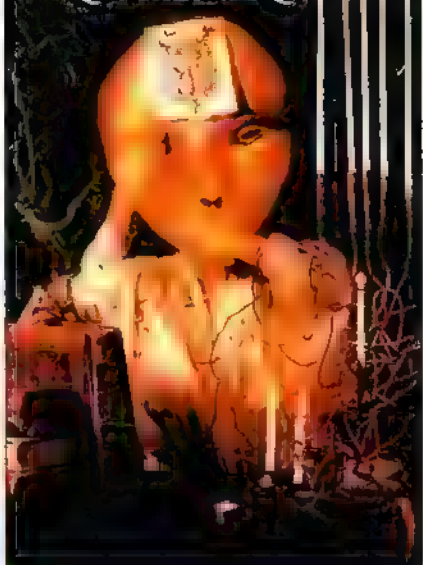


tante dans une BD, c'est d'avoir une histoire que les lecteurs ne veulent pas s'arrêter de lire. Et après cela, un dessin qui vient renforcer l'atmosphère de l'histoire. Tout le reste n'est que de la poudre aux yeux, du maquillage, du camouflage. L'important reste l'histoire, des personnages auxquels les lecteurs s'attachent et un dessin qui vient donner vie à tout cela. S'il y a bien une chose que la vacuité, la stérilité des années « Image », Rob Liefeld et compagnie, a montré c'est que le public se lasse très vite des histoires creuses au dessin racoleur. Les gens lisent des comics pour savoir ce qu'il va se passer après. Il ne faut jamais l'oublier.

Calliope: *Récemment, beaucoup d'écrivains, de scénaristes sont venus à la bande dessinée. Les changements sont radicaux, sur une série comme X-Men par exemple, entre le début des années 90 et aujourd'hui. Les années « Image » semblent terminées, et Marvel semble enfin s'être décidé à chercher de vrais scénaristes. Comment voyez-vous le comics aujourd'hui ?*

Neil Gaiman: Il y a eu cette période pendant laquelle les gens ont oublié que les histoires étaient importantes. C'est très dangereux de l'oublier. C'est comme d'essayer de construire une maison en ne s'occupant que du papier peint et non des murs. La chose la plus importante qu'a réalisé Marvel pour se sortir du marasme et éviter la chute, ce n'est pas plus de couvertures brillantes, plus de trages spé-

QUELQUES GRAINS



DE SABLES ET D'ÉTERNITÉ

Dream, Death, Destiny, Desire, Despair, Delirium et Destruction, sept frères et sœurs depuis la nuit des temps. Sept frères et sœurs qui régissent chacun des aspects de la vie. Sept frères et sœurs, qui s'aiment, se haïssent et finissent par se consumer tels des étoiles trop longtemps allumées.

Commencé en 1987, *Sandman* est la grande œuvre de Neil Gaiman, un navire étrange à bord duquel cette famille s'est embarquée, avec bien d'autres personnages : Eve, Caïn et Abel, des divinités en tout genres : nordiques, asiatiques, égyptiennes... Lucifer et quelques habitants des enfers (et parfois tous), des anges, des sorcières, un immortel et un corbeau qui autrefois était un homme.

Neuf ans après, 75 numéros et 1 500 pages plus loin, la saga s'achève. La série s'est construite autour de Sandman, Dream ou encore Oniros (peu importe son nom), le marchand de sable, le seigneur qui règne sur tous les rêves passés et à venir. Un être froid et mélancolique, détaché et intouchable et qui, pourtant, se laisse parfois se laisser aller à ses émotions. Presque humain et beaucoup plus à la fois. *Sandman* est l'une des premières séries sorties sous le label Vertigo de DC comics. Vertigo devait abriter des séries destinées à un public adulte, éloignées de l'univers des super-héros, et basé sur des thèmes comme la magie, le fantastique ou l'horreur. La série a très vite connu un succès critique et le nombre de fans n'a cessé de grandir.

De nombreux dessinateurs vont se succéder à l'intérieur de la série, mais c'est surtout les histoires et la narration de Gaiman qui assureront le succès de *Sandman*. Elles se lisent à la fois comme les *Contes de Canterbury*, des pièces de Shakespeare, des romans de Stephen King et parfois même de Science-Fiction. Ses histoires sont riches et complexes, les personnages attachants, les dialogues très bien écrits et crédibles. On lit, fasciné par la facilité avec laquelle l'auteur revisite les mythes modernes et les contes de fées, et par cette faculté qu'il a à nous faire rêver. Et maintenant, c'est votre tour.



ciaux limités, ce qu'ils ont vraiment fait, c'est d'investir sur des auteurs. Une des choses, je pense, qui a failli tuer Marvel est que les éditeurs pensaient qu'ils pouvaient être également des auteurs. Ils avaient une bonne idée des séries qui marchaient et s'assuraient de pouvoir écrire sur celles qui tournaient le mieux. Et les lecteurs ne restaient pas longtemps et les collectionneurs qui les faisaient vivre, n'ont continué à acheter que jusqu'au jour où ils ne pouvaient plus revendre leur collection à la cote officielle. Toute la spéculation s'est effondrée et il ne restait plus que ceux qui voulaient lire du comics, qui voulaient savoir ce qui allait se passer après. Et pour ça, il faut une histoire. Ce n'est pas le fait d'avoir Grant Morrison qui fait que le titre *X-Men* explose, c'est qu'il raconte une histoire vraiment intéressante, que l'on veut savoir ce qu'il va se passer ensuite et que l'on s'attache aux personnages.

AN ENGLISHMAN IN AMERICA

Calliope: Grant Morrison, Alan Moore, Neil Gaiman, il y a de plus en plus d'auteurs anglais qui marchent dans le comics. Y'a-t-il une particularité anglaise à votre écriture ?

Neil Gaiman: Je suis Anglais et j'écris, alors, oui, probablement. Dans *American Gods*, j'ai délibérément essayé d'écrire dans un style que je pense être américain. Très simple, basique, j'essaie d'être transparent. Alors qu'en général, quand j'écris, j'aime habiter mon roman, montrer que c'est moi qui écrit. Dans *American Gods*, j'essayais vraiment d'être invisible, dans un style qui pourrait faire penser à Stephen King.

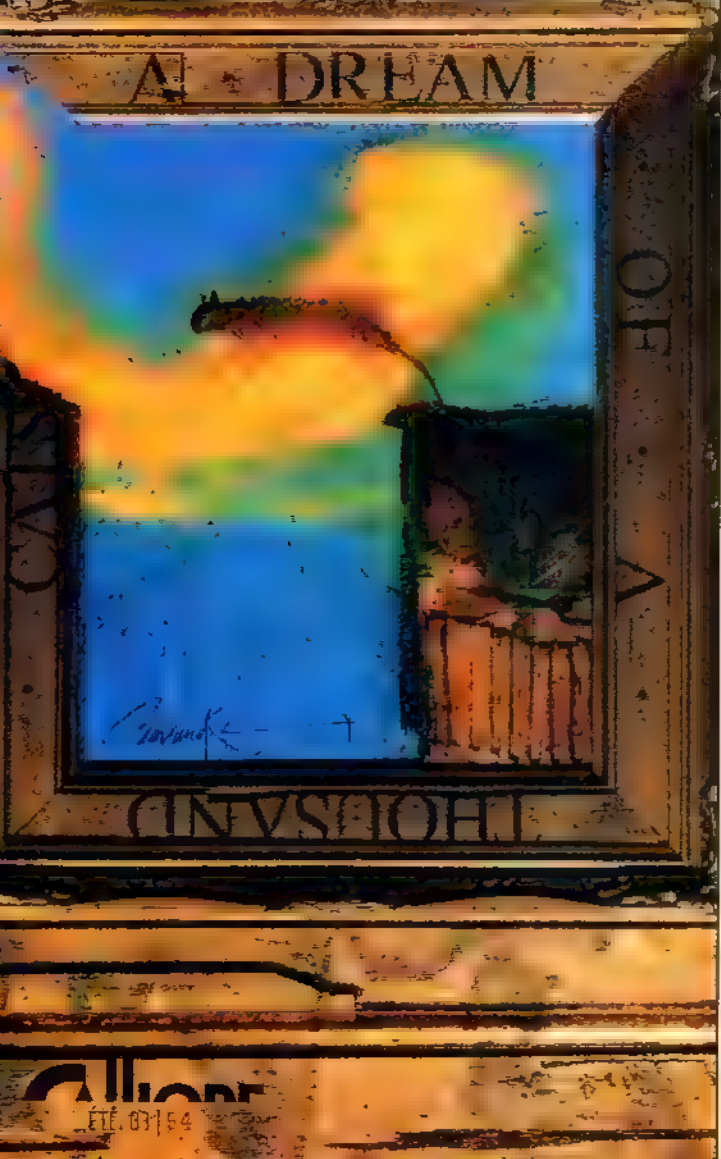
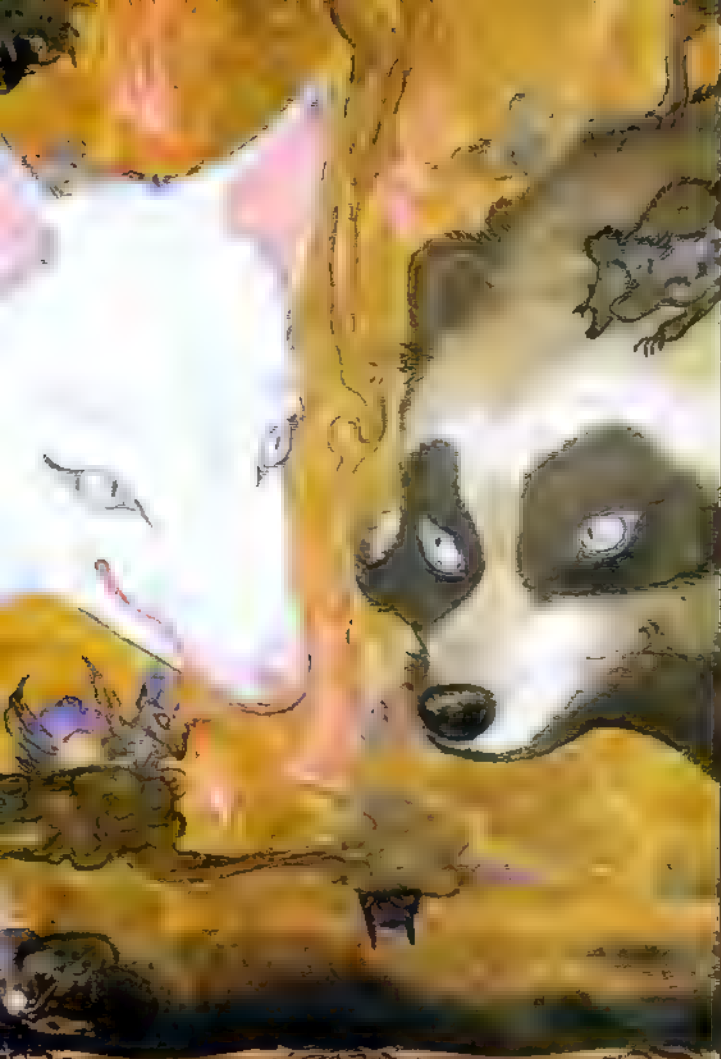
Calliope: On retrouve néanmoins dans *American Gods*, des traits de caractère très anglais. Une sorte de mélancolie et une ironie qu'on a l'habitude de trouver dans la littérature anglaise. *American Gods* donne l'impression d'avoir été écrit par un Anglais exilé aux États-Unis.

Neil Gaiman: C'est très vrai. Je ne pense pas que je ne pourrais jamais être un véritable auteur américain. Il y a toujours cet optimisme exalté qui demeure même quand ils essaient d'être amers, cyniques, misanthropes ou ironiques. Ce côté « Hey regardez, je suis mélancolique ! Hein, si ce n'est pas la chose la plus mélancolique que vous n'ayez jamais lu ! Non ? » Ma sensibilité est anglaise. Mais je ne suis plus non plus un écrivain anglais. Il y a ce côté fin d'empire, profondément cynique et mélancolique de la littérature anglaise qui ne se retrouve pas en moi. Cela rejoue un peu trop le passé, les romans de Thomas Hardy à qui l'on aurait envie de dire « Tu sais



JE NE POURRAIS JAMAIS
ÊTRE UN AUTEUR
AMÉRICAIN MAIS,
EN MÊME TEMPS,
JE NE SUIS PLUS NON PLUS
UN AUTEUR ANGLAIS.





Thomas, ça aurait été plus simple et plus rapide de te couper les veines, et tu n'aurais fait pleurer personne. » Je me souviens de ces romans de Science-Fiction anglais, où le héros se retrouve exilé sur une planète hostile et meurt douze chapitres plus loin de solitude et d'horribles maladies, exilé sur cette même planète hostile. Au bout d'un moment, je me suis mis à envier cet optimisme américain.

Calliope: Des auteurs contemporains anglais, comme Graham Swift ou Julian Barnes, parviennent à mêler un étrange optimisme à cette mélancolie. A l'instant où le héros contemple sa vie, le roman prend alors une nouvelle direction

Neil Gaiman: J'avais toujours espéré que quelqu'un puisse faire ça. J'aime aussi, comme dans *American Gods*, construire quelque chose où ce que l'on est en train de lire n'est pas ce qui est écrit. Où la forme du roman n'est plus la même telle qu'elle apparaissait au début. Ecrire en sachant que certains de mes lecteurs se sentiront trahis ou déçus, parce qu'ils s'attendaient à cette guerre épique entre les dieux, à ce Valhalla et qu'ils vont en fait y trouver quelque chose de très différent.

Calliope: Quels sont vos autres projets en ce moment. Va-t-on vous revoir sur une histoire de Sandman ? Saura-t-on un jour comment Delight est devenue Delirium ?

Neil Gaiman: Probablement. Je viens de passer une bonne partie de l'année à travailler sur un nouveau *Sandman*. L'album s'appelle *Endless Nights* et sortira en septembre. J'ai écrit une nouvelle par « Endless » et si je ne raconte pas comment Delight est devenue Delirium, c'est que je n'avais que 12 pages à lui consacrer. On y apprend tout de même beaucoup de choses, et l'on rencontre la première petite amie de Dream, il y a 4 millions d'années, à la naissance de l'univers. Et son amie rencontre Delight quand elle était encore Delight et quand Dream et Desire étaient les plus proches amis du monde et que Death était une sale grincheuse. C'est une période vraiment différente de celle de la série. C'était très drôle à écrire et, en plus, c'est Miguelanxo Prado qui dessine cette histoire.

Propos recueillis par Jérôme Martineau

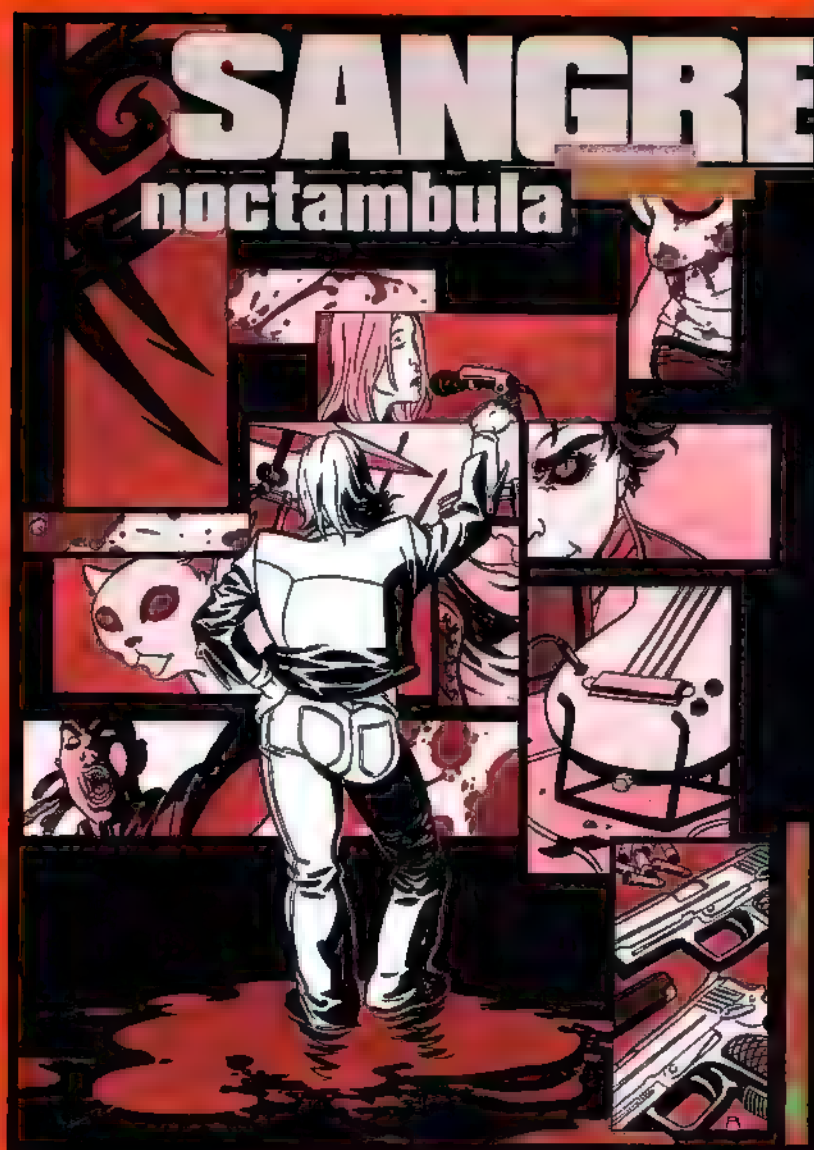


SANGRE

noctambula

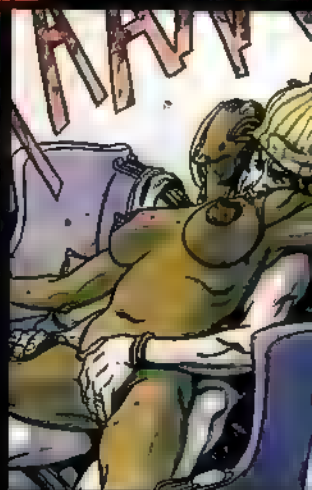
T.1 - Retrouvailles

LAISSEZ-VOUS TENTER...



Sortie le 15 juin

SEXE



BLOOD



ROCK & ROLL...



...LES VAMPIRES

MONTENT SUR SCÈNE



DAVE !

CEREBUS EST LA PLUS GIGANTESQUE FRESQUE DE L'HISTOIRE DES COMICS. ELLE EN EST AU NUMÉRO 240 ET DOIT SE TERMINER AU 300ÈME ÉPISODE (SOIT ENVIRON 6000 PAGES). PLUS PERSONNE NE SEMBLE AUJOURD'HUI DOUTER QUE DAVE SIM (L'AUTEUR ET DESSINATEUR) ET GERHARD (DESSINATEUR DES DÉCORS) PARVIENDRONT À CE CHIFFRE. NE VOUS Y TROMPEZ PAS, CEREBUS EST UNIQUE. C'EST UNE ŒUVRE FLEUVE QUI EN 25 ANNÉES A GRANDI AVEC SON AUTEUR ET SON PUBLIC, QUI A GAGNÉ EN PROFONDEUR, EN MATURITÉ, EN SUBTILITÉ, TOUT EN RESTANT ~~INIMITABLE~~ TOUT CE TEMPS D'UN HUMOUR FEROCE.

LE COCHON FILS DE LA TERRE (ET DE DAVE SIM)

L'histoire commence en 1977 avec l'auto-publication d'une histoire étrange par un auteur-dessinateur canadien inconnu : celle d'un Aardvark, genre de cochon d'Afrique, dont les aventures parodient celles des premiers Conan le Barbare de Barry Windsor Smith. Si le dessin est assez médiocre, le récit en revanche est décapant de finesse et d'humour. L'excellente maîtrise de l'univers médiéval fantastique en fait une aventure vraiment épique en plus d'être drôle. Dave Sim avouera : « le plus gros problème posé par le succès de *Cerebus* n°1, était qu'il m'obligeait à en publier un autre ». Durant les 25 premiers épisodes, qui sont autant d'histoires indépendantes, Dave Sim va broser le portrait de son héros peu commun. En même temps vont se perfectionner son sens de la narration et son dessin (l'arrivée de Gerhard et ses magnifiques décors à partir du numéro 65 achèvera de faire de *Cerebus* un superbe comics).

Cerebus n'est pas un héros, bien qu'il lui arrive parfois d'agir héroïquement. C'est avant tout un barbare. Il aime se battre et boire de la bière. Deux passions qui ne le quitteront jamais durant son ascension, même une fois Premier Ministre ou Pape (vous m'avez bien lu : Pape !). Il est intelligent, certes, mais c'est un égoïste vaniteux, d'une mauvaise foi sans limite. On le croit sans scrupule, mais à l'instar du bon héros qui cède parfois au côté obscur, *Cerebus* « dérape » parfois du bon côté. Comme le dit Sim : « Je pense que tout le monde connaît quelqu'un comme *Cerebus*. Vous ignorez pourquoi il est votre ami, il vous met tellement en colère que vous jurez de ne jamais plus lui parler et, soudain, il fait quelque chose de gentil de manière inattendue et vous ne pouvez vous empêcher de l'aimer ».

L'IRRÉSISTIBLE ASCENSION DE CEREBUS, LE AARDVARK

Avec l'épisode 26 débute *High Society*, une série de récits formant une seule et même histoire. C'est le premier des graphic novel (roman graphique) de *Cerebus*. Sim la publiera en réunissant tous les épisodes un seul gros volume de 500 pages qui se vendra d'ailleurs mieux que le magazine (il en sera de même pour tous les suivants).

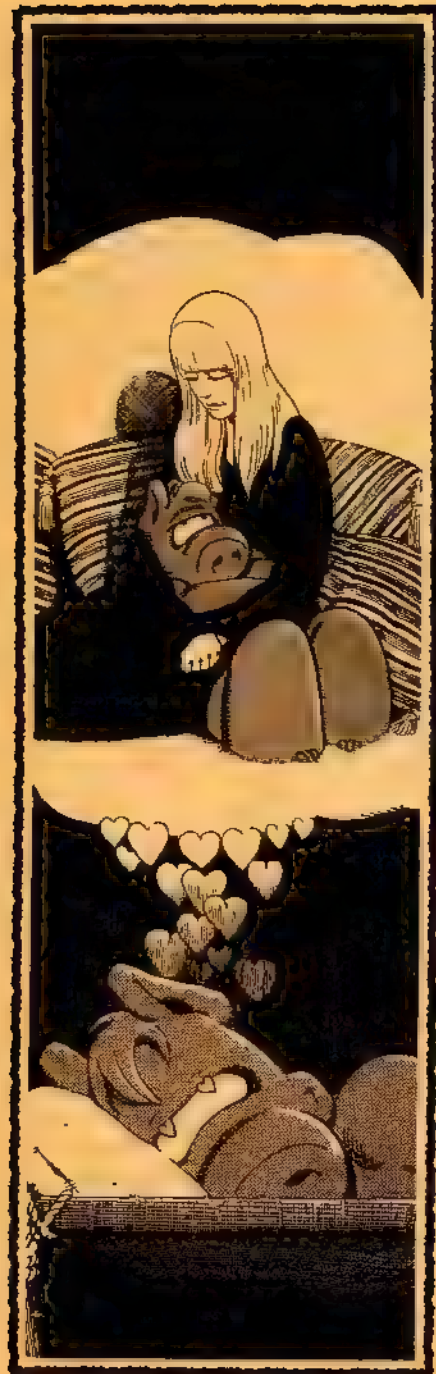
Les choses sérieuses commencent. Les éléments distillés dans les épisodes précédents, les personnages récurrents et les premiers mystères soulevés par Sim vont prendre place dans un scénario titanesque. Finis les baroudages dans les contrées sauvages, *Cerebus*, en pénétrant dans un magnifique hôtel, va se retrouver malgré lui catapulté dans la vie politique de la plus grande cité de son monde. Dès lors, il ne va presque plus quitter sa chambre.

Fable sur le pouvoir, satire du monde des bureaucrates, des financiers, des politiques, l'humour de Sim y est plus corrosif que jamais. La récurrence de personnages comme Lord Julius (parodie de Groucho Marx) apporte un grain de folie hilarant.

C'est à partir de *High Society* que l'on commence à être saisi par la magnitude que l'auteur a réussi à donner à son monde. Il ne nous le montre pourtant que depuis une fenêtre d'hôtel. Chaque entité, concept, organisation politique ou religieuse, chaque événement du monde de Sim

est présenté dans le récit comme à travers une lucarne qui nous permet de n'en voir qu'une partie. Il nous fait sentir que derrière chacun de leur nom se trouvent des milliers





d'existences. On ne peut pas tout comprendre, on ne peut pas tout cerner, car ce monde est trop énorme pour tenir en six mille pages. Et c'est bien ça qui le rend crédible : un monde n'est jamais à échelle humaine.

Sim l'avoue lui-même, il dispose de bien plus notes manuscrites sur son univers que *Cerebus* ne compte de pages. Le destin de *Cerebus* semble d'autant plus grandiose. D'autant plus mystérieux également, au fur et à mesure que l'énigme de son existence et de celle de sa race semble prendre une importance grandissante dans l'histoire du monde elle-même.

Dans le second graphic novel *Church and State*, *Cerebus* devient Pape. On y trouve une critique acerbe de l'obscurantisme et des manipulations religieuses. Le récit devient mystique

pour finir au bout de mille deux cent pages dans une apothéose apocalyptique tout simplement stupéfiante d'intensité

JAKA'S STORY : LE CHEF-D'ŒUVRE

Après l'escalade fulgurante de *Church and State*, Dave Sim calme le récit avec *Jaka's Story*. Jaka est un personnage secondaire avec qui *Cerebus* entretient des relations passionnées mais difficiles. Grâce à un mode de narration de toute beauté, Sim parvient, tout en continuant la trame de l'histoire de



C'EST L'HISTOIRE D'UN COCHON QUI VIT LES AVENTURES DE CONAN LE BARBARE

Cerebus (qui apparaît fort peu dans ce volume) à plonger au cœur du passé et du présent de la sublime Jaka.

Ce drame est le chef d'œuvre de Sim. Tous les personnages sont d'une profondeur et d'une subtilité rare (notamment Oscar le poète, incarnation d'Oscar Wilde). Le récit est saisissant envoûtant, tourmenté. Encore une fois, le dernier tiers prend une intensité phénoménale, mais cette fois sur le plan émotionnel. Le dénouement est bouleversant. On est vraiment loin de la parodie de Conan des débuts. On ne peut d'ailleurs qu'être impressionné par la diversité des styles de mise en page, de découpage et de narration utilisés par Sim. L'absence de monotonie doit, sans doute, beaucoup à cela aussi.

SUR LES TRACES DU AARDVARK

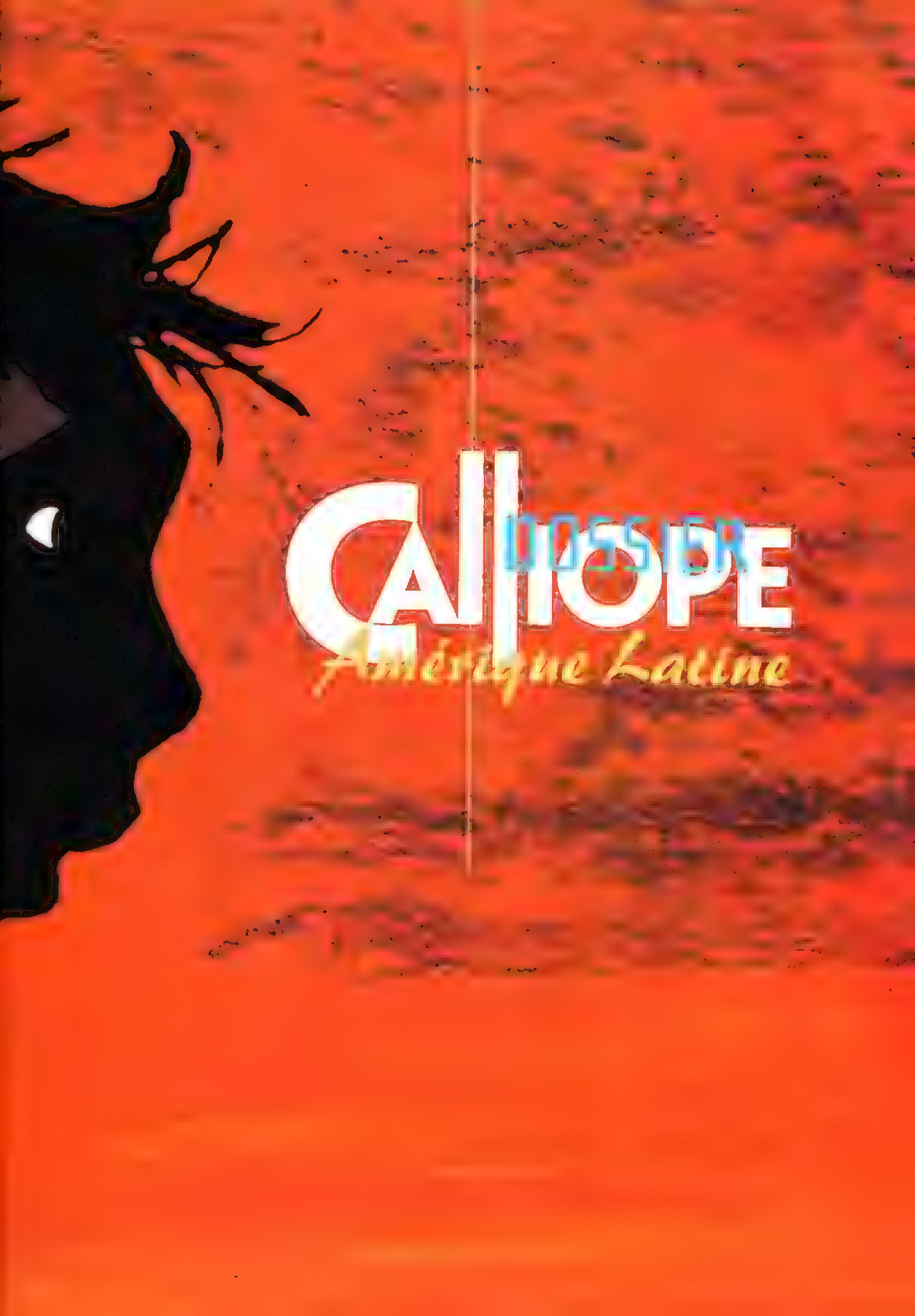
Pour découvrir *Cerebus*, les « annuaires », comme on appelle les compilations de cinq cents pages, sont la meilleure option. Si *High Society* peut être un début tentant, il est clair que c'est laisser de côté de nombreux bons moments mais c'est surtout rater la mise en place des premiers mystères. L'existence enfin d'un très grand nombre de personnages récurrents exige, pour profiter de toute la saveur du récit, de commencer au début avec *Cerebus, The Barbarian*.

« Exige » est le mot, car il en est ainsi de toutes les grandes choses sur cette terre, elles se laissent peu volontiers consommer à moitié.

Florent Lepeytre







CAIJOPE

DOSSIER

Amérique Latine

El Lector Pasà

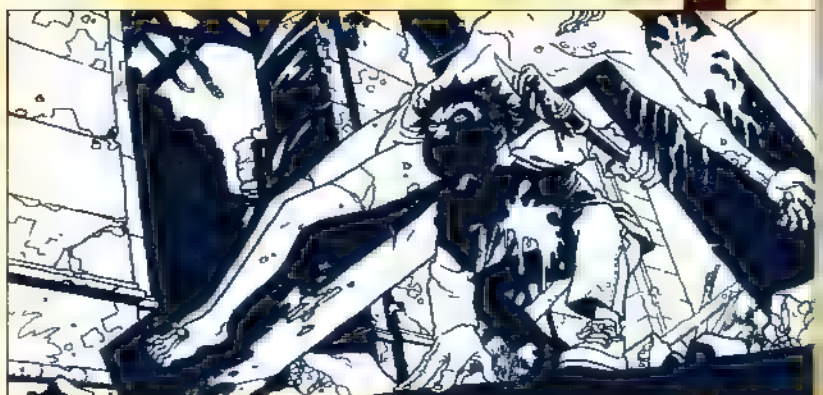


ACCROCHEZ-VOUS À CONDORITO, LA MASCOTTE DU CHILI, POUR SURVOLER L'AMÉRIQUE LATINE ! UNE AIRE QUI COMPREND NON SEULEMENT L'AMÉRIQUE DU SUD MAIS AUSSI L'AMÉRIQUE CENTRALE ET LE MEXIQUE. UN CONTINENT QUI NOUS A FAIT RÊVER, ENFANT, À LA LECTURE DE TINTIN OU EN REGARDANT LA SÉRIE ANIMÉE LES MERVEILLEUSES CITÉS D'OR.

Images, clichés, présent, passé...



Ici, on parle dans un espagnol ou un portugais mêlé de dialectes indiens. Ici les religions et les traditions se mélangent ; ici, c'est la forêt luxuriante, la terre de feu déserte et glacée, l'immense plaine fertile de la Pampa, les montagnes enneigées, les cactus mexicains. Ici, les temples et les églises sur lesquels on s'exprime depuis des siècles avec des images.



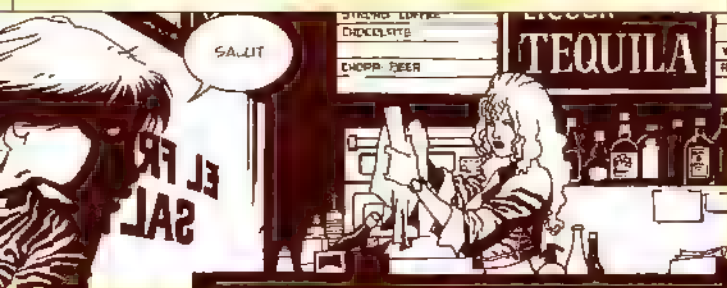
La bande dessinée a livré de nombreux clichés de ces pays si lointains. Les *Sept Boules de cristal* et *Le Temple du soleil* révèlent le mystère de la momie de Rascar Capac « Celui-qui-déchaîne-le-feu-du-ciel » et de la survie des civilisations pré-hispaniques. Hergé repart des indiens dans *Tintin et les Picaros* en évoquant la destruction de leur culture et notamment des ravages de l'alcool sur les tribus : les Arumbayas perdent leurs traditions. Dans cette même BD, la République du San Théodoros est la caricature des régimes militaires totalitaires, qui s'engagent à grands coups



de révolutions sur la misère du peuple. Quand Tintin arrive en avion, il survole les bidonvilles où se dresse le panneau « Viva Tapioca ». Quand il repart, il survole les mêmes bidonvilles où s'érige le panneau « Viva Alcazar ». Que reste-t-il après la révolution ? Les bidonvilles ! L'Amérique latine, c'est en effet un autre cliché, celui de la misère.

L'Amérique latine, c'est aussi une musique, une atmosphère. Dans *Le Bar à Joe*, de Muñoz et Sampayo, on revit l'ambiance des bars du grand-père de Muñoz. On entend les tangos, les rires des femmes, on sent la lourde nostalgie peser sur les âmes...

L'Amérique latine, c'est encore l'histoire de la « Conquista » des Espagnols. Dans *Le Voyage de Cabotto*, Mattoti et Zentner racontent les « contacts » pour le moins houleux entre les Européens et les Guaranis. Vous pourrez bientôt lire *Pampa*, de Nine et Zentner, BD dans laquelle les indiens vénérant la déesse Pachamama attaquent les premiers villages de colons chrétiens. L'Amérique latine est aussi un lieu de Western. Certains se souviennent du *Cisco Kid*, un « latin lover » mexicain, des-



L'encyclopédie des super-héros.

Une collection indispensable pour tout fan de comics !

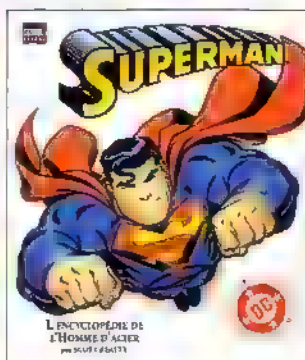
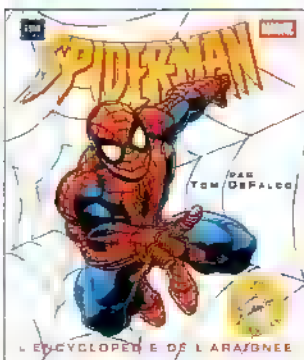
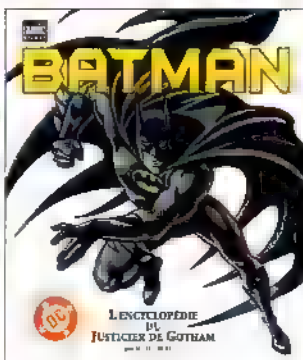
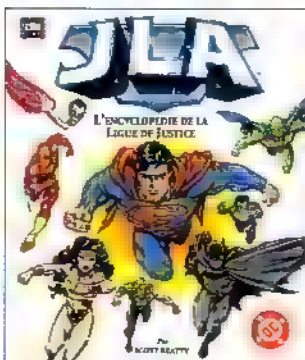


X-MEN, l'encyclopédie des mutants

- 25.5 x 30.1 cm • 192 pages couleurs
- plus de 600 illustrations en couleurs
- un texte détaillé sur les événements et les personnages

25 euros. Disponible le 15 mai 2003.

DÉJÀ DISPONIBLES EN LIBRAIRIES • À PARAÎTRE : HULK (JUIN 2003) & WONDER-WOMAN (2004)



DIFFUSION CED • DISTRIBUTION DILISCO

Le terreau fertile de la Pampa

LES LECTEURS EUROPÉENS ONT TOUS À L'OREILLE DES NOMS TEL QUE BRECCIA, OESTERHELD, MUÑOZ, ZENTNER ; DES NOMS D'AILLEURS MAIS FAMILIERS, TANT L'ON SAIT L'IMPORTANCE QU'ILS ONT EU POUR LA BANDE DESSINÉE. MAIS COMBIEN SAVENT QU'ILS NE SONT QUE L'ÉCHO D'UNE ÉCOLE ARGENTINE, RICHE ET PROLIFIQUE. PENDANT TROIS GÉNÉRATIONS, DES AUTEURS DE GÉNIE S'Y SONT SUCCÉDÉ, MARQUANT L'HISTOIRE DE LA BANDE DESSINÉE D'UNE EMPREINTE INDÉLÉBILE.

nouvelles de Lovecraft, c'est les vampires et autres immortels que l'on trouve chez Oesterheld ou Trillo, les ambiances lourdes et mystérieuses de Breccia...



Sous la lune pleine, l'Argentine rêve – ou cauchemarde – en noir et blanc. Faite de contrastes, l'école argentine évoque pour une part la nostalgie, la terreur, la dénonciation et pour une autre part, l'humour vif, tendre et incisif.

Quino, Farher, Lopes... Ceux-ci sont nés dans les années 1920-1930. La troisième génération est celle que nous connaissons la mieux : Altuna, Copi, Fontanarrosa, Gimenez, Lalia, Muñoz, Sampayo, Trillo, Risso, Zentner. Faisons connaissance avec certains de ces géants

Marielle Python-Bernicot

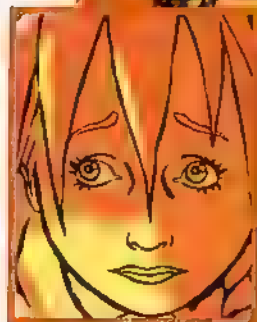
Chronologiquement, Ciocca, Divito, Quintero, Salinas, Breccia et Oesterheld sont de la première génération d'auteurs marquants, née autour des années 1910. Une seconde génération vient ensuite, avec Del Castillo, Mordillo,

Les plaines argentines sont très fertiles en auteurs de génie. Difficile de tous les nommer en quelques pages. Si Walter Ciocca est très populaire dans son pays grâce à son personnage de gaucho, *Lindor Covas*, caracolant dans la Pampa, les Argentins racontent plus volontiers des histoires fantastiques qu'ils ne parlent de leur pays. C'est Horacio Lalia qui illustre les

QUINO, PLUS LOIN QUE MAFALDA

Joaquín Salvador Lavado est né à Mendoza en 1932. Nous le connaissons sous le pseudonyme de Quino, le grand créateur de Mafalda.

Une paternité devenue une malediction : son impertinente gamin philosophe-sociologue-militant est adoré. Au point que, depuis qu'il a cessé de dessiner le petit monde de Mafalda, en 1973, Quino a essuyé quantité de reproches... comme s'il était l'assassin de 4 vrais héros. Et de devoir prouver à ceux qui se sont appropriés son héritage, qu'il sait raconter d'autres bonnes histoires. Les galles de Cupidon ou les affaires ? naviguent entre BD et dessin humoristique. On retrouve un univers où les enfants sont des véritables êtres lucides dans un monde d'adultes naïfs, lubriques ou avides. Contrastes, oppositions. Quino sait aussi s'exprimer sans parole. On découvre dans son graphisme, les crises et les paysages une poésie gracieuse et feutrée. Un dessin charmant, simple et tendre. Enfin, chez Sempé. Avec un plus amertume. Ici c'est d'un vieil homme et la vitalité d'un enfant. Quino est une personne plus riche que ses personnages.



Quino



Oesterheld

L'immortel assassiné

La pierre fondatrice

Pendant 25 ans, la BD argentine a été intimement liée à un homme : Hector German Oesterheld. Dès 1951, il scénarise des séries à succès, créant notamment le personnage de *Sgt Kirk*, avec un jeune dessinateur italien venu goûter à la liberté de la Pampa, Hugo Pratt. Le sergent Kirk, choqué par les violences infligées aux Indiens, déserte et prend leur parti. Avec Maha l'Indien, Forbes le médecin généreux et un bandit nommé Corto (déjà !), Sgt Kirk lutte contre l'injustice. Au cours des années 1950 le très prolifique Oesterheld travaille avec les plus grands dessinateurs argentins, parmi lesquels Solano Lopez avec lequel il crée *L'Eternauta*. Le scénariste se fera homme de presse en fondant avec son frère les éditions Frontera. Il y propose une vision originale de la BD d'aventure et fédère autour de lui un groupe d'auteurs. Muñoz parle d'une « école argentine qui tournait autour de l'écrivain Oesterheld ». Si les éditions Frontera ne survivent pas à la crise économique qui sévit en Argentine dans les années 1960, Oesterheld continue sa carrière de scénariste, offrant ses histoires aux plus grands et explorant tous les genres de la BD.

L'écriture intérieure

On peut s'étonner qu'un scénariste de bande dessinée d'aventure des années 1950 puisse laisser une trace aussi profonde. Ce serait méconnaître la richesse et l'originalité du travail d'Oesterheld. Alors que la bande dessinée était considérée comme un divertissement sans importance destiné aux jeunes, alors que l'époque était à l'exaltation du héros aventureux ou de la petite fille modèle, Oesterheld introduit une nouvelle approche. Il crée

des personnages plus complexes, plus humains. Il intègre une dimension métaphysique à ses histoires et explore de nouvelles voies narratives. Jouant des contraintes de la presse, il crée des univers foisonnants et très différents.

Oesterheld est un « écrivain ». Ses BD sont très écrites, très précisément mises en scène. Il use et abuse de longs récitatifs qui parfois prennent l'apparence d'une vignette sans dessin. Cette énergie du texte, ce talent du conteur se retrouve dans *Mort Cinder*, une suite de « nouvelles » fantastiques liées entre elles par un héros immortel.

Hugo Pratt l'argentin

Si la collaboration Oesterheld-Breccia a quelque chose d'évident dans sa complémentarité, le travail du scénariste avec Hugo Pratt est moins faci-

le à appréhender. Dans *Ernie Pike*, des récits de guerre racontés par un reporter humaniste, deux conceptions de la narration s'affrontent. Le texte d'Oesterheld, parfois envahissant, se heurte à la narration graphique moins dense de Pratt, conteur de la lenteur et des silences. Il en sort néanmoins une œuvre majeure, car Oesterheld et Pratt s'accordent sur le fond : montrer la résistance du sentiment humain dans les pires situations.



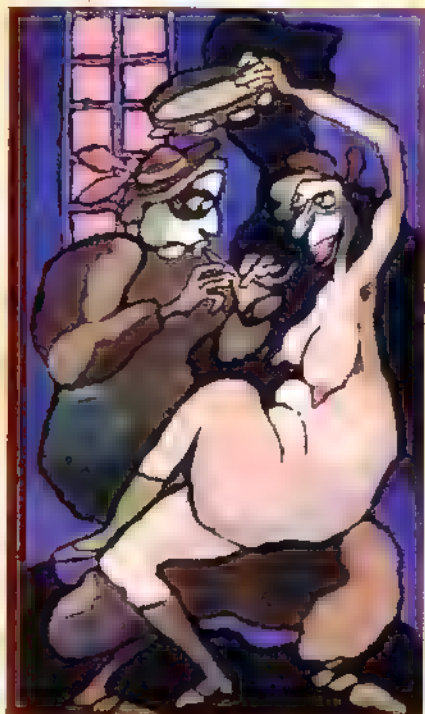
l'œuvre d'Oesterheld connaîtra une fin brutale et tragique en 1977. Enlevé avec ses quatre filles par des partisans de la dictature, il « disparaît ». Il restera celui dont Pratt, malgré son inimitié, a dit : « C'est le meilleur scénariste que j'ai connu ».

Gwael Bernicot

Breccia/Oesterheld



Les fantômes de Breccia



Breccia/Poe

contre à cette époque des exilés d'Europe, comme Hugo Pratt en 1949, qui vont bousculer ses repères. Il intègre alors dans son style la puissance du noir dans les ombres, ce qui donne à son dessin un relief unique. Dès 1957 il côtoie Hector Oesterheld avec qui une symbiose s'opère immédiatement. Des œuvres comme *Sherlock Time* ou *Doctor Morque*, quelques récits d'Ernie Pike et son premier chef d'œuvre, la série *Mort Cinder*, récit fantastique d'un homme naviguant dans le temps entre la vie et la mort, voient le jour. En 1966, il crée une école d'art et reprend la série *L'Eternaute*, récit noir et lugubre sur la peur de l'apocalypse. Puis l'histoire de l'Argentine se mêlera de nouveau à son destin.



Breccia/Poe

noir et blanc sur les régimes totalitaires. Breccia y raconte sa propre expérience et n'hésite pas à dénoncer la politique pratiquée dans son pays et rend un hommage saisissant à la résistance. Il se décline alors

On ne peut dissocier le dessinateur Alberto Breccia de l'histoire de l'Argentine. Il livre à la postérité sa vision tragique de ce pays au destin chaotique. Né en Uruguay, en 1919, c'est en 1922 que sa famille s'installe en Argentine. Alors qu'il n'est pas encore majeur, il dessine des contes, des strips humoristiques et des illustrations. La majorité acquise, il signera quelques BD populaires comme *le Kid del Rio Grande*

C'est la Seconde Guerre mondiale qui va marquer un véritable tournant dans la carrière de ce jeune dessinateur conventionnel ; il ren-

Breccia/Oesterheld



L'arrivée au pouvoir de la junte militaire et l'arrestation puis la disparition de son ami Oesterheld vont transformer son œuvre, qui va devenir de plus en plus abstraite, avec notamment *Le cœur révélateur* ou *Dracula*. Il aime adapter en BD des auteurs classiques, Stevenson, Poe, Ecco ou encore

comme un témoin de sa ville, de son pays et de son temps. Alberto Breccia a su innover dans le monde de la BD. Ces œuvres sont devenues des références et son trait a fortement marqué les auteurs contemporains. Sa diversité graphique exprime tout le talent du personnage. C'est dans la douleur que naissent les chefs d'œuvres : « J'aime beaucoup le dessin, il m'aide à me décharger, il soigne mes maudits ». Ecorché vif, toute sa vie il aura lutté contre les démons de son pays, en véritable vigie du peuple argentin.

Illustration: Pablos

Lovecraft et de nombreux auteurs d'Amérique latine dont Borges, Onetti et Carpentier. En 1984, il réalise sur un scénario de Juan Sasturain, *Perramus*, satire de 400 pages en



Risso

Pour une centaine de balles

Né à Cordoba en Argentine en 1959, pays qu'il n'a jamais quitté, Eduardo Risso a débuté sa carrière de dessinateur en 1981. Il nous parle de son parcours.

Je vis en Argentine et je lis peu de comics. J'ai commencé en illustrant des petits articles pour un quotidien connu de mon pays, mais en peu de temps j'ai obtenu l'opportunité de faire des BD dans Editorial Columba.

Azzarello-Risso



C'était dans mes intentions de publier, d'abord en Europe puis aux EU. Le déroulement de ma carrière dans le marché interne était au taquet, ce qui m'a motivé pour chercher des nouveaux marchés.

Avant de travailler pour la France, j'étais déjà publié en Italie depuis deux années. Beaucoup des travaux qui avaient été faits d'abord pour l'Italie furent

publiés en France. Quelques autres travaux comme *Parque Chás* et *Caín*, publiés en Europe avaient été fait pour une revue de mon pays, *Fierro*. Je n'ai eu qu'une seule opportunité de faire un travail directement pour un éditeur français : *Simon, une aventure américaine*. Trillo, a pris contact avec moi pour développer *Fulù*, parce qu'une série que je faisais pour Editorial Columba lui avait plu.

L'expérience avec les Etats-Unis fut différente dans ses débuts parce que les éditeurs américains ne connaissaient pas mon travail. Mon premier éditeur chez Vertigo, Exel Alonso, avait vu quelque chose dans *Heavy Metal USA* et avait été surpris de voir la quantité de travaux déjà publiés en Europe. Ceci l'a poussé à m'offrir la mini série : *Johnny Double*. C'était une rare opportunité : en général, ils ont l'habitude de confier des chapitres à l'unité pour tester si l'artiste peut accomplir sa tâche en un temps donné.

Avec Azzarello, nous avons commencé *Johnny Double* et l'entente fut mutuelle. Aujourd'hui, nous pouvons dire avec orgueil que « nous faisons une vraie équipe ». Nous nous gérons dans une totale liberté, nous avons une confiance aveugle l'un en l'autre et je pense que cela se ressent au final dans notre travail.

Evoluer dans mon travail est un objectif omniprésent. Il est certain que je m'adapte aux exigences de chaque marché. *100 Balas* [100 Bullets] est un produit nettement américain et s'il est bien vu dans d'autres marchés, il ne se vend pas autant qu'aux

Azzarello-Risso



Etats-Unis. Par ailleurs, *Fulù* a été bien reçu à un moment en France, mais il n'aurait aucune chance sur le marché américain.

Malheureusement, les éditeurs de BD n'existent quasiment plus en Amérique du Sud. De toutes manières, je n'aurais pas le temps de commencer une nouvelle collaboration avec eux.

Mon prochain projet immédiat sera un spécial *Batman* avec comme scénariste Azzarello, que je prétends réaliser sans arrêter la série régulière (*100 balles*).

Mes principales influences datent de ma formation, que je considère comme « naturelle », parce que je ne travaillais pas pour différents marchés. De tous ceux qui m'ont marqué, un seul est étranger : Moebius. Les autres furent des artistes argentins : Alberto Breccia et José Muñoz.

Propos recueillis par Jérôme Martineau,
Traduits de l'Espagnol
par Marielle Python-Bernicot



Trillo

scénaristes grimaçants



Carlos Trillo est un scénariste argentin devenu incontournable en France depuis une dizaine d'années. Il est né en 1943 à Buenos Aires et il est passé du métier de journaliste à celui de scénariste en 1975, alors qu'il travaillait pour la revue *Satiricon*, interdite en 1976. Il a travaillé avec des dessinateurs argentins de pointe : Altuna, Bobillo (*Bird*, *Zachary Holmes*), Alberto Breccia (*Un certain Daneri*, *Nadie*) puis son fils Enrique Breccia (*Alva major*), Mandrafina, Farner, Risso, Gimenez, Meglia (*Cybersix*, *Irish Coffee*), mais aussi avec des non-argentins, comme Bernet, Domingues ou Scarpa (*C'est la vie*). En 1999, il reçoit l'Alph'art du meilleur scénario pour *La grande Arnaque*, album réalisé avec Mandrafina.

Trillo joue avec ironie et noirceur avec l'éternel mythe du vampire, dénonce la violence, la mafia, le racisme avec un cynisme à la fois drôle et glaçant. Néanmoins, lorsqu'il s'attaque à la BD érotique avec son camarade Bernet, comme pour *Bang-Bang*, par exemple, le voilà franchement gaillard ! C'est un homme qui sait nous distraire et poser de vraies questions. Du coup, on ne sait si on préfère ses histoires fantastiques à ses histoires réalistes. La série *Je suis un vampire* est une excellen-



te imitation à l'univers de Trillo : Un fils de pharaon, devenu vampire, ne peut grandir ni mourir ; il est poursuivi par une ennemie - immortelle elle aussi - dans une grande ville nord-américaine. C'est tout un monde haut en couleurs qui défile, décrit par un superbe dessin en noir et blanc. *Le nombre des nombreux noms* est une série récente bien différente, et un peu faible par rapport aux capacités que l'on connaît à Trillo. Son intérêt réside dans le fait que c'est l'une de ses rares histoires dessinées en couleurs et éminemment positives. On y retrouve un univers « fantasy », rempli de gnomes, d'orques, de fées... et Merlin l'Enchanteur, le tout revisité à la sauce

Rock'n roll. Voilà une gageure pour Trillo ; devenir aussi excellent et drôle dans ses histoires optimistes que lorsqu'il fait preuve de cynisme.

Marielle Python-Bernicot



MANDRAFINA

CELUI QUI TROUBLE

Domingo Mandrafina est né en 1945 à Buenos Aires. Il débute en 1970 et collabore rapidement avec Carlos Trillo. Le duo se fait connaître en France avec *Histoires sans paroles* (1979), *Le fouineur* (Maspoutine, 1988) et les deux tomes de *Dragger* (Arbore, 1994-1995). Mais c'est surtout avec les albums d'une centaine de pages de la saga des Italo-américains de la famille Centobucchi - les quatre tomes de *Spaghetti brothers* (Vents d'Ouest, 1995-1996), puis les deux de *Vieilles canailles* (Albin Michel, 1999) et les deux tomes de *La grande arnaque* (Albin Michel, 1998-1999) que Trillo et Mandrafina imposent véritablement leur univers. Celui-ci, très noir, met souvent en scène des polars décalés surtout prétextes à des portraits d'individus dont sont exposés sans ménagement les caractères peu reluisants et le goût pour un certain sadisme, voire pour un sadisme certain. Les pointes d'humour noir et féroce, nombreuses, accentuent le plaisir que l'on éprouve à être témoin de ces jeux de massacre. Si le cynisme, parfois non dépourvu d'une certaine tendresse, est le moteur de l'humour, il peut être également celui des dessins de Mandrafina dont le réalisme est, par certaines accentuations, conduit quelque peu vers des traits propres à la caricature. Mandrafina joue notamment sur un trait plutôt épais parfois évidé ou doublé, effet qui contribue à accentuer le trouble que véhiculent les récits. Si Domingo Mandrafina n'est pas le plus célèbre des dessinateurs argentins, il n'en est pas le moins doué !

Boris Henry



ApocalypseMania

4. Trance Fusion



2011 : l'année du message.
Les rayons dévoilent leur mystère.
Il fallait une clef pour ouvrir la porte
vers la vérité. Un code.
Jacob Kandahar n'est pas seul à le posséder.
Un autre homme a tout compris. Guru !
Quand deux puissances se font face,
c'est une de trop...



NOUVEL ALBUM "TRANCE FUSION" DISPONIBLE AU RAYON BANDE DESSINÉE LE 1^{er} MARS

DARGAUD

www.dargaud.com

CONCOURS GAGNEZ 100 ALBUMS DE BANDE DESSINÉE : APOCALYPSEMANIA

Répondez à la question suivante. Les 100 premières bonnes réponses recevront un album : ApocalypseMania tome 4 : Trance Fusion.

Quel est le nom de la secte dirigée par GURU :

- Moonsoon
- Les chevaliers de l'apocalypse
- Croix divine

Adressez votre réponse sur papier libre à Magazine Calliope, concours ApocalypseMania, 45 rue Broca 75 005 Paris.

Semés à tous vents

Nés dans les terres fertiles d'Amérique latine, de nombreux auteurs ont quitté leur pays pour des raisons politiques, économiques ou sentimentales. Dans leurs bagages, leurs maîtres de la bande dessinée, leurs héros, un noir et blanc d'école, un tracé, une culture, un goût pour le fantastique qu'ils sèment à tous vents, aux France ou en Europe. C'est finalement là-bas, « au pays », qu'ils sont les moins connus et reconnus. Leurs valises sont alourdies de la nostalgie de tous les exilés et de la vitalité de ceux qui ont tout à reconstruire.

Garcia

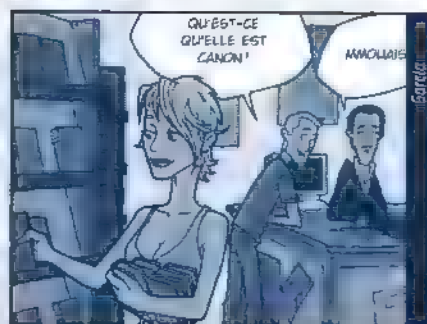


Témoignages de jeunesse

Nombreux sont les hispanophones à partir pour la France ou pour l'Europe. Alejo Garcia, un des auteurs des *Quatre têtes à claques*, témoigne : « Le marché argentin de la BD est quasiment inexistant, il a été miné par la crise économique, aussi, c'est inévitable de regarder au-delà de l'Argentine. Je suis d'abord allé aux États-Unis, attiré par le volume de comics qui est publié là-bas mais je me suis aperçu que ce

marché était trop restreint. L'Europe, par contre, a toujours été un « Nord » culturel pour l'Argentine, qui est un pays formé par des fils et petits-fils d'Européens. Il m'a paru plus naturel, finalement, d'y aller. » Son co-auteur Feliciano Garcia Z a quitté l'Argentine « pour des raisons sentimentales, à cause d'inquiétudes et aussi pour des raisons professionnelles : je crois que je voulais augmenter l'éventail des possibilités ». Parcours chaotiques. Le tout jeune Sergio Aquino, 28 ans, lui aussi Argentin, tente de percer en France où l'on connaît ses illustrations, remarquées dans *Libération*, *Mananne*, *le Figaro*, et dans des volumes de la revue *R* de réel.

Leurs origines latino-américaines sont-elles un « plus » ou un handicap ? « Je ne crois pas que le fait d'être argentin soit d'une grande importance pour les éditeurs, ils ont l'habi-



tude de travailler avec des gens du monde entier », témoigne encore Alejo Garcia.

Pourtant, voilà les frères et les fils de cette école argentine, quittant les pays dont on a l'ait autrefois piller les richesses avec dans leurs bagages des trésors dont nous devons mieux profiter.

Marielle
Python-Bernicot



LÉO L'INSOUMIS



Muñoz le fidèle

C'est un maître du Noir et Blanc, surtout le maître du Sombre. Calliope s'est entretenue avec Muñoz au dernier festival d'Angoulême.

Calliope : Il y a beaucoup de nostalgie dans vos dessins mais aussi, de la vitalité.

J. Muñoz : Oui, car les pays font les gens, et l'Argentine est un pays d'émigration, il y a plein de gens qui viennent de partout, alors, c'est le pays de la nostalgie. Il y a aussi de la vitalité parce qu'il y a aussi des populations indiennes.

Calliope : Quelles rencontres marquantes avez-vous eues dans votre carrière ?

J. Muñoz : A l'âge de 12 ans, j'ai dû travailler mais je suis aussi allé à l'Ecole Panaméricaine d'Art où je voulais suivre les cours de Pratt. J'y ai rencontré Breccia. Par ailleurs, je prenais des cours de peinture et de sculpture avec un sculpteur d'origine italienne, Umberto Cerantomo. J'ai ensuite travaillé à l'atelier de Solano López [*L'Eternaute*]. J'ai énormément appris avec lui. Puis vers 17 ans, j'ai fait mes premières illustrations des histoires d'Oesterheld. C'était comme « monter au ciel » : je pouvais travailler avec Oesterheld en apportant de l'argent à ma famille !

Calliope : Dans quelles conditions avez-vous quitté l'Argentine ?

J. Muñoz : J'ai quitté l'Argentine en 1972. J'étais parti pour ma carrière, pas pour des raisons politiques mais après, comme j'avais fait partie d'un syndicat de la presse, je trouvais plus prudent de ne pas revenir.

Calliope : Que diriez-vous de votre grande complicité avec Sampayo ?

J. Muñoz : Sampayo, est l'écrivain avec lequel je travaille depuis le plus longtemps, c'est un compagnon et ami essentiel dans ma vie.

Calliope : Vous allez très loin au sujet de l'âme humaine et des sentiments. On les retrouve dans les regards intenses, dans les visages déformés...

J. Muñoz : Je suis une des personnes qui travaillent avec ces matières, l'âme et les sentiments. On porte en soit la mémoire figurative, abstraite et sentimentale de tous ceux qui nous ont précédé dans cette quête, de



Chorin/Muñoz

ce qu'est l'espèce humaine. On lutte dans un contexte, contre le temps et contre l'animalité profonde, contre sa cruauté, contre sa connerie et contre son désespoir... On se croit « en haut », on met les autres « en bas ». Nous réfléchissons. Nous sommes toujours le miroir de quelqu'un d'autre et nous sommes la réflexion de quelqu'un d'autre.



Calliope : Votre travail n'est pas facile d'accès pour les lecteurs...

J. Muñoz : Nous faisons du mieux que nous pouvons pour pouvoir être fluide et ne pas mélanger tous les niveaux de lecture possible mais après, il y a des situations plus ou moins difficiles, être vivants en même temps, par exemple.

Calliope : Depuis 1984, vous retournez chaque année en Argentine, que pensez-vous de l'état de la BD là-bas ?

J. Muñoz : Il y a des écrivains et des dessinateurs, hommes et femmes, qui ont de la passion autour de notre langage mais il n'y a pas de réseau industriel sur lequel on peut appuyer son travail.

Calliope : Est-ce que vous pouvez faire des choses depuis l'Europe pour aider des auteurs qui sont restés en Argentine ?

J. Muñoz : Je passe beaucoup de temps dans la solitude de mon travail, je ne peux pas organiser des projets éditoriaux pour les autres. Je pense que je donne de l'aide de façon indirecte, en montrant que l'on peut faire ce travail dans la dignité.

Calliope : Est-ce qu'il a des auteurs argentins que vous recommanderiez aux lecteurs européens ?

J. Muñoz : Il y a une publication de « bédéastes » argentins qui s'appelle *El tripero*. C'est la dernière vague des élèves de Breccia. « Tripero », c'est le tripier, c'est le travail que Breccia faisait dans sa jeunesse, dans les abattoirs. On doit aussi mentionner une publication récente, *Came argentina*.

Propos recueillis par Marielle Python-Bernicot

Sampayo / Muñoz



Zentner

l'amoureux des grands espaces

Pellejero/Sonzi/Éva



lier de la méditation Zen. Après des années passées à être un auteur rare, Jorge Zentner semble avoir trouvé la voie de la création : « J'ai passé des années à lire et à réfléchir... Je désirais écrire des romans [NDLR : il en a publié deux] mais j'étais en fait complètement stérile. Heureusement la maladie m'a sorti de là, mon corps m'a envoyé un signal. » Il l'a écouté et le voici désormais, à 50 ans, « plus créatif que jamais »



Pellejero/Zentner

Avant de venir en Europe, Jorge Zentner n'avait jamais fait de bande dessinée : il a fuit la dictature militaire argentine des années 1970 en tant que journaliste et n'a abordé le neuvième art qu'une fois installé en Espagne, sur les conseils de son compatriote Carlos Sampaio. A partir du début des années 1980, il collabore à diverses revues

inspiré par sa grand-mère, ce récit marque les débuts pour l'auteur d'une utilisation de plus en plus fréquente d'éléments autobiographiques. « Mais au travers des sentiments plutôt que par des anecdotes. » Ainsi la série *Sept boîtes pour Oxford* qu'il lance ce printemps avec le dessinateur brésilien Gau s'inspire-t-elle de son père toujours incapable de prendre sa retraite, *Aramm* puise-t-il dans sa jeunesse argentine et le picaresque *Pampa* -

espagnoles avant de créer, avec le dessinateur espagnol Ruben Pellejero, le personnage de Dieter Lumpen qui connaîtra cinq albums publiés dans une vingtaine de pays dont la France. C'était jusqu'à récemment son unique personnage récurrent : durant les années 1990, il privilégiera ces longs récits où « les personnages ont le temps de se développer, de changer. » Avec pour chacun d'eux un succès critique et une nomination à Angoulême. *Le Silence de Malka* décroche même en 1997 le Prix œcuménique et l'Alph-Art du meilleur album étranger.



ensorcelé par les dessins de Carlos Nine - dans l'imaginaire de son pays d'origine. Quant au remarquable *Bruit du Givre* réalisé avec Lorenzo Mattotti, il traduit bien le chemin parcouru par cet homme sans enfant sur la voie de la paternité et de la maîtrise de ses peurs.

Même Nicolas Eymerich, *Inquisiteur*, une adaptation des romans de Valerio Evangelisti faite à la demande de Delcourt, pourrait passer pour une œuvre personnelle de ce pratiquant régu-



Mattotti/Zentner

Est-ce parce qu'il aime les grands espaces, le merveilleux intimement lié à notre vie de tous les jours ? « La vie est bien plus large que ce que nous en voyons, nous recevons en chacun de nous des forces qui nous dominent » - que Jorge Zentner a su attirer à lui des dessinateurs aussi talentueux qui lui permettent de donner corps et couleurs à ses rêves ? Entouré de Sala le français, Mattotti l'italien, Pellejero l'espagnol, Nine l'argentin et Gau le brésilien, cet auteur polyglotte apparaît comme le citoyen d'un monde résolument profond et ouvert.

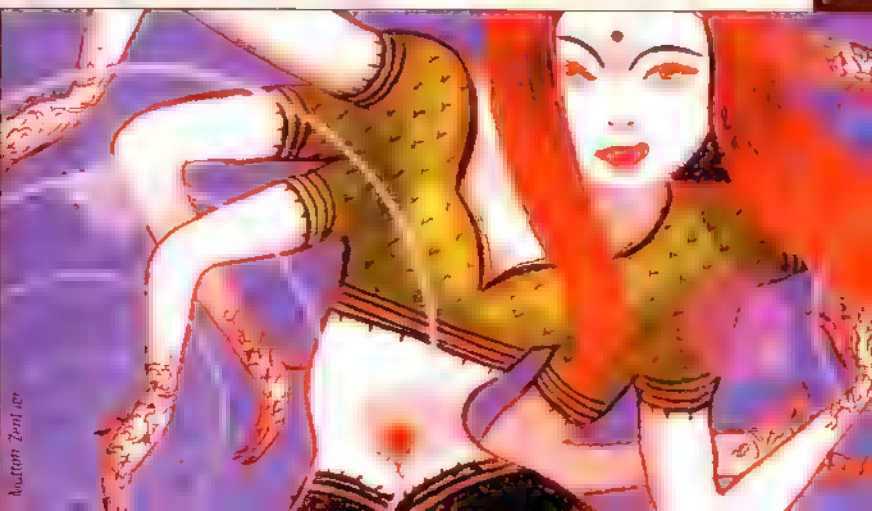
Vincent Henry



Pellejero/Zentner



Mattotti/Zentner



Nine le libre penseur

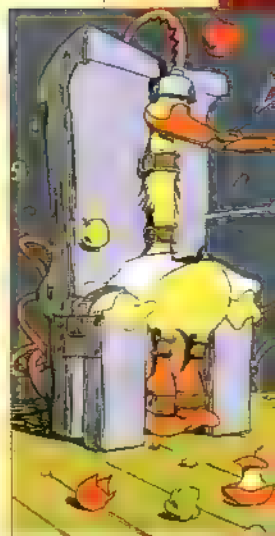
Si Carlos Nine avait été un objet, sans nul doute aurait-il été une commode Louis-Philippe aux multiples tiroirs, comme autant



de facettes de son talent. Seulement voilà, Carlos Nine est dessinateur. Cet argentin peu connu en France est un libre-penseur même si cela convient mal à sa nationalité (un seul de ses albums est d'ailleurs paru en Argentine en 1996). *Oh merde, les lapins* ! sa dernière fable philosophique ou *Fantagas* sont toutes deux des plaidoiries audacieuses visant à dénoncer, sous couvert de délires graphiques ubuesques, des tabous de nos sociétés contemporaines. Car le génie de Nine est également celui d'un illustrateur génial. Ses contes à lui sont peuplés de fauteuils Louis XV qui tripote les fesses des demoiselles qui s'y assoient, de cochonnes un peu volages, de lapins pêcheurs qui parlent politique. Un gra-

phisme efficace qui, sous des aspects volontairement absurdes, cache une véritable ligne de travail. C'est l'esquisse, la forme globale du dessin qui suggérera le dessin final et non pas une idée de départ qui cadrera le résultat final. Une méthodologie anarchique qui fait ses preuves. *Le canard qui aimait les poules* ou *Fantagas* sont autant d'albums surréalistes au charme déstabilisant pour le lecteur classique. Quoi de plus normal alors pour Carlos Nine de se réclamer disciple du cinéma muet, de Toulouse-Lautrec de Bons Vian !

Hugues Leroyer



Altuna engagé & sensuel

Né en 1941, l'argentin Horacio Altuna a fait ses débuts de dessinateur autodidacte en 1965. En 1975, avec le scénariste Trillo, il publie *El Loco Chavez* dans le grand quotidien argentin *Clarín*. Le succès cette série est si grand qu'en 1978, elle est adaptée à la télévision. En France, on la connaît sous le titre *Grand Reporter*. En 1982, Altuna s'installe en Espagne où il poursuit son excellent parcours, jusqu'à obtenir le Yellow Kid du meilleur dessinateur au Salon international de la bande dessinée de Lucca.

Son dessin est classique, ses traits anguleux et épais tout à fait adaptés aux publications en noir et blanc. Chavert, le héros de *Grand Reporter*, a une moustache tentante et des yeux doux, qui nous changent des habituels bellâtres. Il y a un fonds grave chez Altuna et une forme coquine de femme pulpeuse. Engagé et sensuel, Altuna correspond à l'idée que l'on se fait d'un auteur latino-américain.

Marielle Python-Bernicot



L'univers luxuriant de Léo Beker



Né le 29 juillet 1946 à Montevideo, en Uruguay, Léo Beker part à 12 ans en Argentine. Il peint un peu mais est surtout intéressé par l'écriture. À 30 ans, il fuit l'Argentine et s'installe à Marseille où il

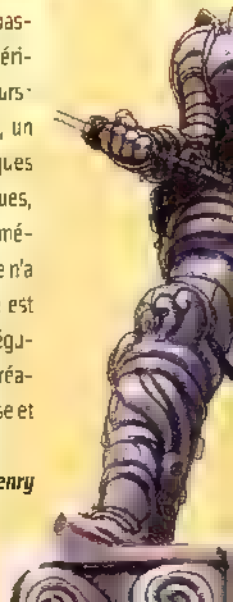
étudie l'océanographie. Il se met à écrire et illustrer des contes pour enfants. Influencé par des auteurs tels que Borges, Faulkner et Twain pour l'écriture, Chaland et Clerc pour le dessin, il a une imagination qui confronte la réalité sociale et historique à un fantastique débridé. Ainsi, dans les 5 tomes des *Tribulations de*

Louison Cresson, il conte les aventures du « premier Français à aimer le Rock », sur fond de Guerre froide, de PCF en forme, et de cités naissantes. Au fil des tomes, on croise un ordina-



teur réalisant les tableaux que Van Gogh aurait peints s'il avait vécu plus vieux ou des pastèques soviétiques allergiques au rock américain ! Les personnages sont hauts en couleurs : on côtoie le cousin vigneron de Louison, un savant japonais collectionneur de plaques d'égoût, des fantômes de moines alcooliques, des espions soviétiques et des militaires américains. Cette série profondément originale n'a pas trouvé le public escompté, mais elle est désormais culte. Depuis, Léo Beker publie régulièrement des planches dans des revues, a réalisé un court métrage en images de synthèse et se consacre à l'écriture de polars.

Boris Henry



Roosevelt

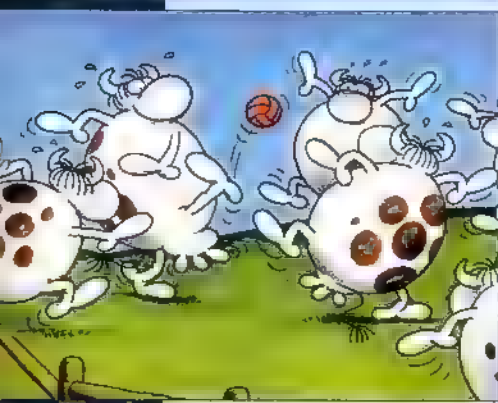
entre passion et folie brésilienne

Quand on ouvre *La Table de Vénus*, on se dit que son auteur doit avoir un grain ! Les personnages sont de toute nature : animale, humaine, mythologique – les cases grouillent, l'histoire embrasse des questions métaphysiques, philosophiques, artistiques, sociologiques... Cet univers déirant est logique, quand on sait que son créateur est un peintre, José Roosevelt, qui a fait du rêve sa source d'inspiration quasi exclusive.

Ses toiles au surréalisme proche de Dali n'ont jamais fait oublier au Brésilien sa passion pour la BD. Fasciné très tôt par les *Picsou* de Carl

Barks et les super-héros de Jack Kirby il tombe plus tard sous le charme de la BD francophone grâce à la lecture de numéros de *Pilote* et *Métal Hurlant* dénichés à Rio. Mais ce n'est qu'après quelques centaines de pages inachevées, une immigration en Suisse par amour d'une Helvète, que lui vint l'étincelle : une horloge peinte sur une de ses toiles lui inspire un thème d'histoire et le voilà lancé pour 150 pages, *L'Horloge*. La BD est une passion, pour le plaisir de rencontrer ce « public authentique, frais et non encore ravagé par l'élitisme » du neuvième art.

Vincent Henry



Mordillo

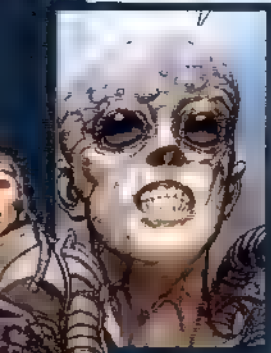
Guillermo Mordillo est né à Buenos Aires un 4 août 1932. Ce dessinateur surdo-jé fonde à 20 ans le studio de dessins animés Calas. En 1955, il va travailler au Pérou, en 1960 à New York, en 1963 à Paris et

l'art du dessin et de la BD d'humour dans ce qu'il y a de plus fin et de plus abouti. Ses personnages sont tous des « gros-nez » aux rondeurs réjouissantes, et on reconnaît entre mille ses girafes qu'il adore mettre dans des positions abracadabrantes. Il y a une grande poésie dans ses gags absurdes, ses paysages et ses couleurs tendres. Aux côtés de Copi, Mordillo est le seigneur du dessin d'humour, aussi apprécié dans toute l'Amérique latine que la bande dessinée.

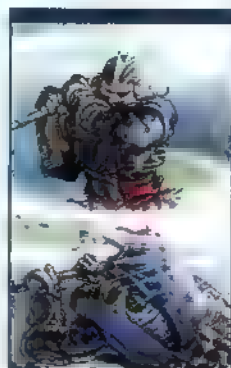
Marielle Python-Bernicot

en Espagne à la fin des années 70. Il connaît ensuite un grand succès en Allemagne et en Angleterre. Il est l'incarnation-même de

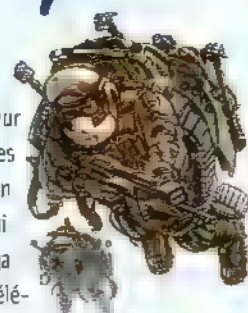
Juan Gimenez le baroque



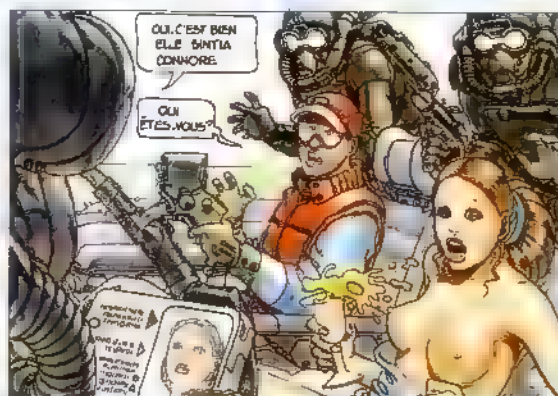
Juan Gimenez est né il y a soixante ans en Argentine, à Mendoza, ville proche de la frontière chilienne. Comme beaucoup d'auteurs argentins – et autres ! –, c'est en lisant et en s'inspirant des comics américains qu'il effectue ses premiers pas dans le dessin, avant de devenir l'apprenti d'un professeur des Beaux-Arts. Après avoir suivi des études de tourneur de précision, il travaille une dizaine d'années dans la publicité. En 1979, il s'installe en



Italie, France et même aux États-Unis. Influencé par sa formation de tourneur comme par les grands peintres classiques espagnols tels que Vélasquez ou Goya, Juan Gimenez se forge un univers propre. Celui-ci se compose de métal, de mécanique organique, de chair flamboyante et d'ode aux éléments qui s'exprime par un dessin dont les touches parfois grotesques renforcent l'aspect baroque. Sa palette est dominée par les bleus, gris et marrons,



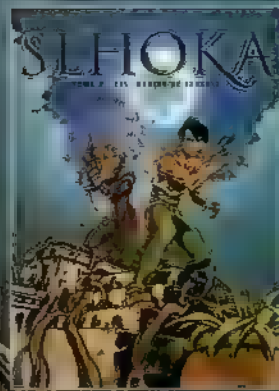
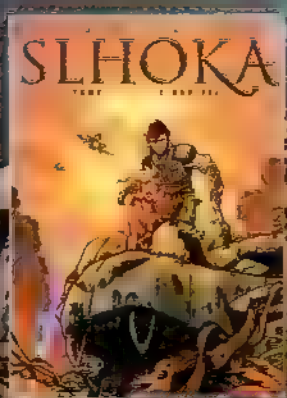
Espagne, renoue avec la bande dessinée avec désormais pour but avoué d'en vivre. Le grand saut est également technique puisqu'il abandonne le noir et blanc pour un premier récit en couleurs : *L'étoile noire*. À la même époque, sa participation au dessin animé *Heavy Metal* (*Métal Hurlant*) de Potterton lui permet de publier plus facilement en Espagne,



couleurs matières qui donnent chair aux *space opera* que sont ses histoires et en particulier les sept tomes de *La Caste des Méta-Barons*, sa série phare scénarisée par Alexandro Jodorowsky. Gimenez a ainsi créé un style qui fait de plus en plus école.

Boris Henry

**LA NOUVELLE GRANDE AVENTURE
D'HEROIC FANTASY !**



GODDERIDGE - FLOCH - LYSE

SLHOKA

TOME 2 : LES JARDINS DE SARGOLI

الطائر

www.sotbil-tosito.com

Lisez **LA FEUST** MAG

De l'autre côté du Rio Grande

MALGRÉ LEUR PROXIMITÉ ET L'IMPORTANCE CROISSANTE D'UNE POPULATION HISPANOPHONE, IL AURA FALLU LONGTEMPS POUR QUE DES AUTEURS SUD-AMÉRICAINS PARVIENNENT À S'IMPOSER AUX ETATS-UNIS. IL ÉTAIT PLUS AISÉ POUR CES AUTEURS DE SE FAIRE PUBLIER DANS LA VIEILLE EUROPE QU'AU PAYS DE L'ONCLE SAM.



Loisir de masse dans une société intolérante, le comics et, plus particulièrement, les éditeurs de comics sont restés très conservateurs, et ne laissèrent qu'une place réduite aux dessinateurs étrangers. Dans les années 90, les mentalités changent. Le comics s'es-souffle, les ventes chutent. Il est l'heure pour les éditeurs de réagir, d'aller chercher de nouveaux talents, plus curieux, plus ouverts et... moins onéreux

Super-héros et rock'n'roll

Si l'on trouve certains auteurs comme George Pérez, né en 1954 dans le Bronx, qui a fait les belles heures de DC comics ou de Marvel avec les grandes sagas des années 80 comme *Crisis on Infinite Earths*, *Teen Titans* ou encore *The Avengers*, il est assez peu de représentants hispaniques dans le monde du comics. C'est en marge de la traditionnelle BD de super-héros qu'il faut fouiller pour retrouver leurs traces. Le premier nom qui vient alors à l'esprit est celui des frères Hernandez. Leur *Love & Rockets* est l'un des plus grands succès du comics indépendant. Gilbert, Jaime et Mario vont, au cours des 50 numéros du magazine, recréer un univers dont les per-

sonnages ne cesseront de grandir et d'évoluer avec leurs auteurs et leurs préoccupations. Jaime emmène ses « locas », Maggie, Hopey, Izzy..., de concerts de rock en match de catch, nouant et dénouant les histoires d'amour entre elles. Gilbert lui nous décrit la vie d'un petit pueblo



perdu dans le désert mexicain : les jalousies, les rencontres, les haines, les incompréhensions. Au fil des épisodes, les frères Hernandez dépeignent une société hispanique et sa façon d'interagir avec le « monde américain », que ce soit dans les banlieues de Los Angeles ou de l'autre côté du Rio Grande

Melting Pot

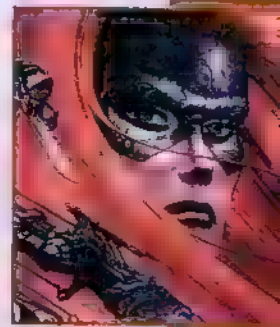
Aujourd'hui, les dessinateurs sud-américains sont venus revitaliser une bande dessinée américaine qui n'arrivait pas à sortir de ces années

90, consensuelles et formatées. De nouveaux éditeurs, prêts à prendre plus de risque, ont permis à ces nouveaux venus de venir mélanger leurs propres influences, ainsi que d'autres, comme le manga ou l'animation, à la culture du comics. Pour ces auteurs, c'est l'occasion de conquérir un marché vaste et prometteur, dans lequel il pourrait trouver une véritable reconnaissance professionnelle. Des artistes mexicains comme Omar Ladrón ou Paco Medina sont parvenus à travailler sur des titres antédiluviens comme *The Inhumans*. D'autres, comme Humberto Ramos et le Studio F, ont réussi à créer leurs propres personnages. En s'imposant avec sa série *Crimson*, et aujourd'hui

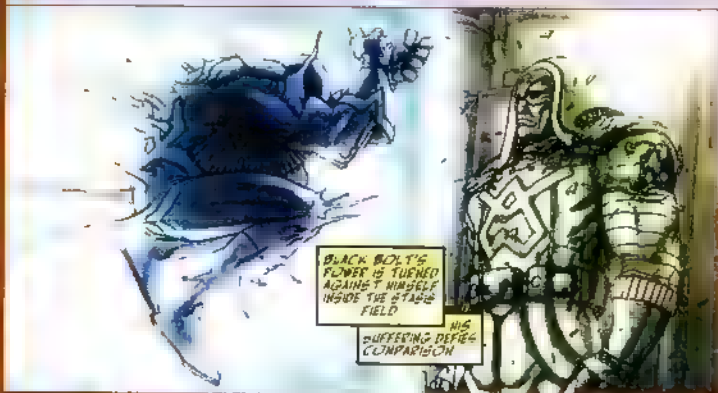
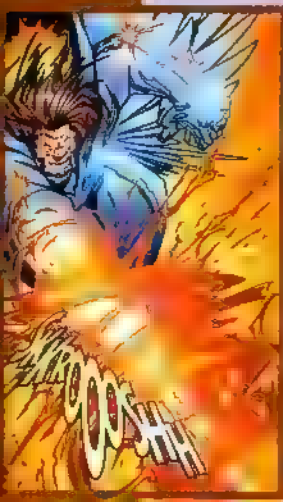
Out there, Ramos et les siens ont su créer un style propre qui mélange de nombreuses influences graphiques, européennes, japonaises et, évidemment, mexicaines.

Après avoir longtemps publié en Argentine et en Europe, c'est sur le sol américain qu'Eduardo Risso a finalement obtenu la consécration. L'année dernière, il a reçu l'Eisner Award du meilleur dessinateur (l'équivalent de nos Alph'Arts) pour sa série *100 Bullets*. Si les comics ont supplanté la majeure partie de la bande dessinée du continent, le marché américain a attiré à lui une grande partie des talents d'Amérique du Sud, permettant à une BD « latine » de continuer à vivre en se mélangeant à d'autres influences.

Jérôme Martineau



Pachero/Ladrón/Marin



Pachero/Ladrón/Marin

Jeunes Pousses fragiles...

ILS RESTENT EN AMÉRIQUE LATINE, ET SUR CES TERRES OÙ LA BD ET LE DESSIN D'HUMOUR SONT TOUJOURS DES MÉDIAS POPULAIRES, CES PASSIONNÉS TENTENT L'AVENTURE. RAPIDE SURVOL DU CONTINENT.

En Argentine, Maïtena réussit bien sa carrière de dessinatrice. Cette jeune femme est passée de la BD érotique à la BD humoristique. Son sujet de prédilection est le quotidien des femmes. Un humour à la fois incisif et tendre peut qualifier ses *Déjantées*, dont le deuxième album vient de paraître en France. Avec ses « strips » humoristiques, elle est proche d'un Quino ou d'un Mordillo.

Au Mexique, Bachan est l'un des auteurs les plus doués de sa génération. Il a auto-édité son propre comic, *El Bulbo*, pendant un an, de septembre 2000 à septembre 2001. Mais la revue est trop mal distribuée. Reste le personnage d'El Bulbo, dont les aventures sont lues sur le Net par environ 4000 lecteurs fidèles. Il va bientôt sortir en France un album réalisé avec Jean-David Morvan, chez les Humanoïdes associés : « *Avant que J.-D. Morvan ne me contacte, travailler en Europe tenait plus du rêve que du désir. Pour moi, la BD française était le territoire d'auteurs « énormes » : Moebius, Manara, Bilal, Liberatore, Boucq, Gimenez* ». Le Mexique subit l'invasion des comics américains. Les bandes dessinées « du cru » sont surtout érotiques. Il subsisterait, dans tout le pays, une quinzaine de personnes qui tentent encore l'aventure de la BD d'auteur. C'est notamment l'Atelier du Chien, de Clemente, Pelaez et Quintero. Les autres partent aux États-Unis.

Le Chili a une tradition de bandes dessinées qui remonte à 1906, avec l'apparition de *Federico Von Pilsener* dans la revue *Zig Zag*. Dans les années 70 sont créés de nombreux périodiques de BD chiliennes pour enfants. Dans les années 80, d'autres revues sont destinées à un public adulte. Désormais, une partie de la BD suit le

modèle nord-américain des super-héros. Mais le Chili ne manque pas d'auteurs de talent, qui s'aventurent, expérimentent avec les nouvelles technologies graphiques. Des sites internet leur permettent de se faire connaître.

Au Venezuela, la BD reste aussi un art très populaire, au point qu'on y a créé en 2000 un super-héros, *Le Patriote*, combattant la violence et la corruption dans tout le pays et ressemblant étrangement au président Chávez.

En Uruguay, les premières « historietas » datent des années 1890. L'Uruguay aussi a connu le phénomène d'émigration de ses auteurs, parce qu'il n'existait plus de sup-

ports rentables. Des nombreux jeunes créateurs n'avaient plus les moyens de s'exprimer mais le problème des coûts de distribution est en passe d'être réglé et les publications explosent de nouveau.

Il existe dans toute l'Amérique latine, un lectorat conquis et sensible à la bande dessinée et des auteurs créatifs et prolifiques qui tentent de survivre aux crises politiques et économiques. La bande dessinée locale est souvent un moyen de soutenir le travail d'alphabetisation et un moyen de conserver son identité culturelle face à l'invasion nord-américaine. La BD européenne, par sa diversité continue toujours d'encourager les auteurs les plus audacieux.

Marielle Python-Bernicot

ENTRE 30 ET 40 ANS ON DESESPÈRE DE SE SÉPARER



MAÏTENA PARLE DE LA BD EN ARGENTINE

En Argentine il n'y a pas de magazines de comics. Les rares revues qui existent encore sont des *razines*, comme *Sueñete*. (Lâchez-moi!) ou des projets alternatifs généralement produits par de jeunes auteurs, comme *El lapiz japonés*, la plume japonaise. L'âge d'or de la BD argentine est terminée et il est difficile de croire qu'il puisse revenir un jour dans un pays où il n'y a plus ni revue, ni éditeur. C'est pour cela que les auteurs qui peuvent aller dans d'autres pays quittent l'Argentine. D'autres travaillent en Argentine pour d'autres pays. En plus de la crise, il y a un problème de marché : les jeunes ne lisent plus autant de bandes dessinées qu'il y a vingt ans. Celles qu'ils lisent sont surtout américaines ou japonaises, dont l'esthétique et le contenu sont plus proches du monde des jeux vidéo, des jeux de rôles. De plus, ce jeune lectorat appartient à une classe sociale moyenne ou élevée, qui reste la seule à pouvoir encore acheter quelque chose en Argentine.

Seul le dessin humoristique reste très populaire. Il est présent quasiment dans tous les quotidiens et magazines.

L'AMÉRIQUE LATINE EN LIGNE

Argentine :

<http://www.casafito.com.ar/mascarin/index.htm>
<http://www.refe.com.ar>
<http://www.camulusweb.com.ar>

Chili :

http://www.ejin.cl/sobre_galo.html
<http://milwren.cl/historia/aperrada.php>
<http://www.condorito.cl>

Uruguay :

<http://members.tripod.com/comigrafica/noticias.htm>

Hugues Leroyer

BIBLIOGRAPHIE

BIBLIOGRAPHIE

INCONTOURNABLE EUROPE

- **Broussaille**, 5 tomes, Franck et Bom, Dupuis (Repérages)

PORTRAIT EUROPE : Yslaïre

- **Coursensac et Baladin**, par Yslaïre et J. M. Brouyère, éditions Points image
- **Bidouille et Violette**, chronique mélancolique d'un premier amour, par Yslaïre - Glénat
- **Sunbre**, par Yslaïre et Baïac, puis par Yslaïre, 4 tomes, Glénat
- **Introduction au XXe ciel**, www.Yslaïre.be, Delcourt, 1997
- **Premiers clichés du XXe ciel**, éd. Champaka Brussels, 1998
- **XXe Ciel.com, mémoires 98 et mémoires 99**, Humanoïdes associés.
- **Les trois vierges**, Glénat, 2003
- **La bande à Renaud**, Delcourt.

INCONTOURNABLE JAPON

- **Asatte Dance** (7 tomes), Naoki Yamamoto, Tonkam.

PORTRAIT JAPON : Shô Japon

- **Madara**, Kadokawa.
- **Brothers**, Kadokawa
- **MPD Psycho**, Kadokawa.

PORTRAIT JAPON : Akimi Yoshida

- **Banana Fish** (7 tomes parus), Génération Comics

INCONTOURNABLE ETATS-UNIS

- **Cerebus** (292 numéros, 10 recueils sortis), Dave Sim avec Gerhard, Aardvark Vanahelm

PORTRAIT ETATS-UNIS : Neil Gaiman

- > **Bande Dessinée :**
- **Sandman**, n°1 à 75, divers artistes, DC Comics (Vertigo) 1989-1996
- **Sandman : The Dream Hunters**, avec Amano, DC Comics (Vertigo), Norma pour l'édition française
- **Death, the time of your life**, avec Chris Bachalo, DC Comics (Vertigo)
- **Death, the high cost of living**, avec Chris Bachalo, DC Comics (Vertigo)
- **The Children's Crusade** avec Chris Bachalo, DC Comics (Vertigo)
- **The Books Of Magic**, avec Bolton, Weiss, Johnson, DC Comics
- **Stardust** 1 à 4, avec Charles Weiss, DC Comics (Vertigo)
- **Violent Cases**, avec Dave McKean, Titan Books, Zenda

pour l'édition française

- **Signal To Noise**, avec Dave McKean, Dark Horse Comics
- **The Tragical Comedy Or Comical Tragedy Of Mr Punch**, avec Dave McKean, DC Comics (Vertigo), Reporter pour l'édition française
- **Black Orchid**, avec Dave McKean, DC Comics, Zenda pour l'édition française
- **Harlequin Valentine**, avec John Bolton, Dark Horse Books, Carabas pour l'édition française
- **Murder Mysteries**, avec P. Craig Russel, Dark Horse Semic pour l'édition française
- **Alice Cooper**, la dernière tentation, avec Michael Zulli, Marvel Comics, Bu le Dog pour l'édition française
- **Miracleman** n° 17 à 24, Eclipse Comics

> Livres pour enfants :

- **Le jour où j'ai échangé mon père contre deux poissons rouges**, avec Dave McKean, Borealis, Delcourt pour l'édition française
- **Coraline**, avec des illustrations de Dave McKean, Bloomsbury, Albin Michel pour l'édition française

> Romans :

- **American Gods**, Harper torch, Au Diable Vauvert pour l'édition française
- **Neverwhere**, BBC Books, au Diable pour l'édition française
- **Good Omens**, avec Terry Pratchett, Workman
- **Smoke and mirrors** (nouvelles), Harper

DOSSIER : AMÉRIQUE LATINE

Classement par ordre alphabétique des auteurs.

- Altuna (dessin), Trillo (scén.), **Grand Reporter**, Glénat
- Aquino Sergio, revue **R de Real**, volumes M et N.
- Bachan, **El Bulbo**
- **80 mex** (bandes dessinées d'auteur mexicaine) Centre culturel du Mexique/SRE/Albatros diffusion
- Beker Léo **Tribulations de Louison Cresson** (Dupuis, 1991 à 1995)
- Bernet (dessin), Trillo (scén.), **Le Cri du vampire**, Albin Michel
- Breccia A. (dessin), Oesterheld H., **Mort Cinder, tome 1 : Les Yeux de plomb** et **tome 2 : La tour de Babel**, vertige Graphic
- Breccia A. **Dracula, Dracul, Vlad ? bah**, Les Humanoïdes associés
- Breccia A., **Le Cœur révélateur et autres histoires extraordinaires d'Edgar Poe**, Les Humanoïdes associés.
- Breccia Alberto (dessin), Breccia Enrique (dessin), Oesterheld Hector (scén.), **Che**, Freon.
- Domingues (dessin), Trillo (scén.), **Aileen**, 2 tomes, Albin Michel
- Dragan de Lazare, **Rubine**, 8 tomes, scénario Mythic dessins avec F. Walthery, Le Lombard
- Fahrre (dessin), Trillo (scén.), **Mon nom n'est pas Wilson**, 2 tomes, Casterman
- Fontanarossa, **Las Aventuras de Inodoro Pereyra**, éditions de la Flor
- Garcia Alejo, Garcia Ferrnando, **4 têtes à claques**, la comédie illustrée
- Gomez Juan, **Le Quatrième pouvoir**, Les Humanoïdes associés.
- Hergé **Les 7 boules de Cristal** et **Le Temple du Soleil**, Casterman.
- Hergé **Tintin et les Picaros**, Casterman
- Jaha Horacio, **Lovecraft : le manuscrit oublié**, Albin Michel
- Léo (dessin), Rodolphe Allard, **série Trent**, Dargaud

- Leo, **série Aldebaran**, Dargaud
- Léo, **série Betelgeuse**, Dargaud.
- Mandrafina (dessin), Trillo (scén.), **La Grande armée**, 2 tomes, Albin Michel
- Mandrafina (dessin), Trillo (scén.) **Vieilles canailles : l'esprit de famille**, L'Echo des Savanes / Albin Michel
- Mattotti (dessin), Zentner (scén.), **Le Voyage de Caboto**, Casterman
- Mordio, **Le Foot**, Glénat.
- Muñoz (dessin), Charly, **Panna Maria**, Casterman.
- Muñoz (dessin), Picouly, **Retour de Flammes**, Casterman
- Muñoz (dessin), Sampaio (scén.), **série Alack Sinner**, Casterman
- Nine (dessin), Zentner (scén.), **Pampa, tome 1 : Lune de sang**, Dargaud.
- Nine Carlos, **Le Canard qui aimait les poules**, Albin Michel
- Pellejero (dessin), Zentner (scén.), **Le silence de Malka**, Casterman
- Prado Manjel, dessins de Muñoz, **les Damnés de la Pampa**, Vertige graphic
- Quino, **Co va les affaires ?**, Glénat
- Risso (dessin), Trillo (scén.), **Vidéo noire**, Albin Michel
- Risso (dessin), Trillo (scén.), **Je suis un vampire**, 4 tomes, Albin Michel
- Risso (dessin), Trillo (scén.), **Lectures macabres : histoires à ne pas vivre la nuit**, Albin Michel
- Risso (dessin), Azarello (scén.), **100 Bullets**, 43 numéros, DC Comics (Vertigo)
- Roosevelt, **L'Héritage**, 3 tomes, éditions Paquet
- Roosevelt, **La table de Vénus**, éditions du Canard
- Vega Felix, **Les Quatre voyages de Juan Buscamares**, Norma
- site dédié au personnage de Louison Cresson : www.chez.com/touison

INFLUENCES CROISÉES : René Pétillon

- **Les dessins du Canard : on fuit comme on a dit**, Albin Michel
- **Le meilleur de Pétillon**, Albin Michel
- **Jack Palmer, tome 8 - L'enquête corse**, Albin Michel

CONSEIL DE PRO : Boilet

- **Tokyo est mon jardin**, F. Boilet et B. Peeters, J. Taniguchi, NGB, Casterman.
- **L'Épinard de Yukiko**, F. Boilet, NGB, Ego comme X

PREMIER ALBUM : Smudja Gradimir

- **Vincent et Van Gogh**, Delcourt, Hors collection

CINÉMA/ANIMATION : Les enfants de la pluie

- Caza **Chroniques de la terre fixe**, 5 tomes, Delcourt, coll. Conquistador
- Caza, **Le Monde d'Arkadi**, 6 tomes, Delcourt, coll. Conquistador

INFOGRAPHIE : Salammbô

- Druillet Philippe, Flaubert, **Salammbô**, Albin Michel



DESSIN D'HUMOUR ET BD FORMENT-ILS UN TOUT ? QUELS ÉCARTS, QUELLES SIMILITUDES ? LE TÉMOIGNAGE D'UN AUTEUR HYBRIDE, RENÉ PÉTILLON, CRÉATEUR DU DÉPLORABLE JACK PALMER ET HUMORISTE AU CANARD ENCHAÎNÉ.



TRAVAIL
FAMILIE
PATRIE
VENGEANCE



Homme de presse

Calliope : Votre carrière a-t-elle toujours été liée à la presse ?

Pétillon : En effet. Je suis très heureux que mes histoires aient toutes été publiées dans la presse car pour moi, c'est là que la BD et le dessin prennent tout leur sens. Mes plus grandes émotions de lecteur ou d'auteur sont liées à ce média. Même si je fais des albums avec plaisir.

Calliope : A vos débuts, vous ne faisiez que de la bande dessinée...

Pétillon : Au contraire, j'ai débuté en faisant du dessin politique dans la mouvance de Mai 68... Puis j'ai essayé de faire du dessin de presse non politique mais c'était très difficile car complètement bouché ! Je me suis donc rabattu sur la bande dessinée et j'ai réalisé quelques strips (*Docteur Miracle*) très inspirés de Johnny Hart (*BC*, *Wizzard of Id*) que j'ai proposés - en vain - à diverses rédactions.



Puis en 1972 j'ai réussi à publier dans *Pilote* ma première BD (*Voir Naples et mourir*) puis ces fameux strips suivis de peu par *Jack Palmer*

Calliope : Vous êtes très vite retourné au strip...

Pétillon : Oui, dès 1976 avec *Le Baron noir* que dessinait Yves Got et qui paraissait quotidiennement dans *Le Matin de Paris*. C'était déjà du strip politique... Mais à mi-distance, en embrassant des considérations plus larges sur la société. Ce qui ne m'empêchait pas de m'appuyer sur des modèles précis comme Valéry Giscard d'Estaing ou Georges Marchais.

De Palmer au Canard

Calliope : Comment s'est passé votre retour au dessin de presse ?

POUR MOI, LA BD OU LE DESSIN, C'EST DANS LA PRESSE QU'ILS PRENNENT TOUT LEUR SENS.



Pétillon : Avec *Le Baron Noir* j'ai repris l'habitude de lire les journaux. Et les aventures de *Jack Palmer* se sont plus inspirées de l'actualité à l'image des *Disparus d'Apostrophes*. Puis *VSD* m'a proposé de réaliser une page de BD par semaine, de préférence en rapport avec l'information. Au départ j'ai préféré me servir de ce que je savais faire et utiliser le personnage de *Jack Palmer*. Peu à peu, j'ai osé aborder directement les sujets sans utiliser le truchement d'un héros récurrent. C'est grâce à ce passage chez *VSD* que j'ai pu m'adapter aussi rapidement à l'esprit du *Canard Enchaîné*. Grâce à lui également que la rédaction de l'hebdo satirique a eu l'idée de me contacter.

Calliope : Pourquoi avoir quitté *VSD* ?

Pétillon : J'avais du mal à assurer à la fois mes dessins pour *Le Canard* et pour *VSD*. Quand le magazine a été vendu, que François Siegel, le rédacteur en chef, est parti, je n'avais plus aucune raison de rester.

Calliope : Le *Canard* vous avait contacté pour faire du dessin politique ?

Pétillon : Non. Au départ ils m'ont demandé de faire un strip traditionnel avec un personnage central. Comme je n'en avais pas sous la main et aucune idée en tête, je leur ai proposé quelques dessins pour les faire patienter. Le résultat leur a plu, et l'exercice m'avait passionné.

Calliope : Vous êtes tout de même venu au strip un peu plus tard.



Pétillon : Ils ont beaucoup insisté. Mais ce ne sont pas des strips classiques puisque j'utilise comme héros les personnages que m'offre l'actualité.

Calliope : Vous êtes libres de faire les dessins que vous voulez ?

Pétillon : Oui, je refuse toute illustration d'article précis. Chaque semaine je réalise de 8 à 10 dessins en toute liberté. La rédaction en retient 5 ou 6 en fonction de leur adéquation avec les articles du journal, avec son regard sur l'actualité. Je me permets de

Pétillon : C'est venu très naturellement dès les premiers dessins. Je ne suis pas un véritable caricaturiste donc je cherche des approximations qui me satisfont : on reconnaît les personnages, c'est le principal.

Calliope : C'est à la fois « du Pétillon » et de la caricature...

Pétillon : Oui, j'ai réussi à faire ma salade entre les deux et à trouver mon ton.

Calliope : Aucun personnage ne vous résiste ?

Pétillon : Rarement. Mais je n'ai par exemple jamais réussi *Martine Aubry* ! Mes meilleurs personnages sont ceux qui, comme *Raffarn*, me viennent en deux minutes.

Calliope : Vous travaillez d'après photo ?

Pétillon : Non, d'après télé : pour que j'attrape un personnage, il faut que je le vois en mouvement.

Calliope : Les collègues n'influencent pas ?

Pétillon : Si, certainement : quand on est tous loin, c'est *Cabu* qui finit par donner le « La » : il perçoit des choses que lui seul voit !

Calliope : C'est un plaisir de voir arriver un nouveau personnage ?

Pétillon : Oui, je suis très content de l'arrivée de *Raffarn*... Un nouveau venu apporte du sang neuf, renouvelle l'inspiration, tisse de nou-



prendre certains dessins refusés dans les recueils que publie *Albin Michel*.

Calliope : Comment vous organisez-vous ?

Pétillon : Comme *Le Canard* boucle le mardi à 13 heures, je commence le dimanche par parcourir tous les journaux de la semaine. Puis du lundi au mardi midi je dessine en écoutant *France Info*. Ensuite je vais me coucher car je suis épuisé : l'exercice me demande une grande tension nerveuse !

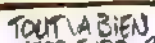
Un dessin de caricaturiste ?

Calliope : Comment vous êtes-vous découvert un dessin de caricaturiste ?



« Alors que je faisais *Churac* le nez relevé, après la dissolution je l'ai dessiné écroulé, abattu, le nez retombé... Et je l'ai conservé comme cela depuis. »

PETILLON



TOUT
VA BIEN !

Calliope : Quelle différence faites-vous entre votre dessin pour la presse et celui pour la bande dessinée ?

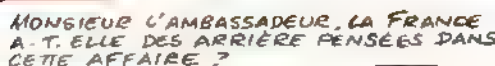
Calliope : Pour vos dessins de presse, vous passez par des crayonnés ?

Petillon : Très sommaires. Et quand je suis chaud, j'encre directement !

Calliope : Chacun de vos dessins ressemble à une case de BD...

Petillon : Effectivement c'est un peu bâtarde, je reste marqué par la BD. Le dessin de presse pur n'est pas aussi narratif.

Calliope : En lisant vos dessins, j'ai l'impression



NOUS N'AVONS AUCUNE
REVENDICATION SUR LES
ÎLES ANGLO-NORMANDES!

Petillon va jouer au scénariste pour Rochette Cestac. Tardi

Calliope : Il y a donc une grande similitude entre votre travail d'auteur de BD et de dessinateur d'humour ?

Pétillon : Non, les démarches sont opposées : en dessin de presse on ramasse tout en une seule image, alors qu'en BD on développe. J'ai d'ailleurs beaucoup de mal à passer d'un type



Calliope : Vos dessins de presse ont plus trait à des microévénements alors qu'avec Jack Palmer vous touchez à des problèmes de société.

Pétillon : Je ne pense pas. Avant *L'Enquête corse*, j'avais réalisé de multiples dessins sur la Corse. Les thèmes de Jack Palmer ou du Canard sont les mêmes, ceux de l'air du temps ! L'exploite également une veine d'humour assez similaire qui repose sur l'ironie.

Calliope : Il reste peu de dessinateurs ambiva-
lents... Avant il y avait également Reiser
Pétillon : Oui, il reste essentiellement
Wohlski. Reiser, c'était un type et une per-
sonnalité tellement forts qu'on se foutait de
savoir si c'était de l'humour ou de la BD.
C'était du Reiser

Outre ses hilarantes mésaventures, le grand vizir İznogoud a mené une carrière d'observateur politique et social qu'on a tendance à oublier. Celui qui voulait « être calife à la place du calife » a évolué sous forme de strips d'oc-

HER GRAND VIZIR, J'AD-
 NOTRE FAÇON DE GOU-
 VERNER.
 EST SIMPLE,
 J'AI DES PRO-
 S, JE VISE À
 E NEMPALE.



tobre 1974 à juin 1979 dans les pages du
Journal du Dimanche. Une incroyable
 tribune qui permit à la plume caustique
 de René Goscinny et Alain Builley de syn-
 thétiser chaque semaine quelques faits
 d'actualité. Saddam Inzngoud serrait la
 main à Jacques Chirac, alors « Premier
 ministre de France l'exotique », s'inspi-
 rait des techniques de répression du
 Caudillo ou de celles d'Amin Dada, aug-
 mentait les impôts ou accueillait mal un
 chef d'Etat étranger. Ces strips, remaniés
 en planches à gags, sont aujourd'hui
 (après plus de quatre tomes des
 Cauchemars (Ed. Tabary). Si l'actualité de l'époque s'est estompée, elle n'en
 reste pas moins intéressante au regard de celle d'aujourd'hui : « Bagdad la
 magnifique » intéresse plus que jamais l'avenir de notre planète.



OH, C'EST SIMPLE,
QUAND J'AI DES PRO-
BLÈMES, JE VISE À
LA TÊTE. J'EMPALE

Callhope : Depuis L'Enquête corse, vous n'avez plus publié de bande dessinée...

Pétillon : En ce moment dans *L'écho des Savanes* paraît *Panique à Londres*, un scénario que j'ai écrit pour Jean-Marc Rochette. Je dois ensuite travailler avec Florence Cestac et à plus long terme avec Jacques Tardi... Et d'ici six mois, je lance Jack Palmer dans une nouvelle enquête dont je ne peux pas encore dévoiler le thème car je n'en suis pas encore sûr.

Propos recueillis par Vincent Henry



2ème édition !
1.800 m²
120 exposants

Salon PARIS JOUETS COLLECTIONS

Dimanche 25 mai 2003 de 10h à 19h

Espace Champerret - Place de la Porte Champerret - Paris 17è
Parking sur place - Entrée : 8 euros (-10 ans accompagnés : gratuit)

Des milliers de jouets
et objets collector

Comics et Mangas

Dédicaces d'Acteurs
STAR WARS
et de Dessinateurs
organisées par



Expositions de jouets
et produits dérivés
Casimir, Muppet Show
organisées par



Atelier de restauration
de jouets anciens

Concours de
maquettes de robots

HEROCITY : initiation et
tournois

Nombreux tirages
au sort de jouets
offerts par

Dr Gotham

ACTEURS
PRESENTS :



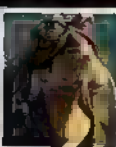
MIKE CARTER
"BIB FORTUNA"



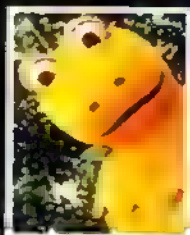
TOBY PHILPOTT
"JABBA THE HUTT"



LIGHTNING BEAR
"BIKER SCOUT"



STEVEN SPIERS
"CAPTAIN TARPALS"



YVES BRUNIER
"CASIMIR"



All © 2003 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.
 Star Wars characters & likenesses ® by their respective owners.
 All other ® & TM are the property of their respective owners.
 Design & layout by the artist.

Dessinateurs Comics et
Mangas présents :
Stéphane Louis, Stéphane
et Olivier Péru, Philippe
Cardonna, Florence Torta,
Christophe Iona, Patricia
Lyfoung, etc.....!!!

Exposants professionnels et particuliers :
inscrivez-vous vite ! Nombre limité de tables !
PJC - 29, rue G. Politzer - 94110 Arcueil - Tél: 06.03.18.30.20
Tous les détails sur www.salonpjc.com



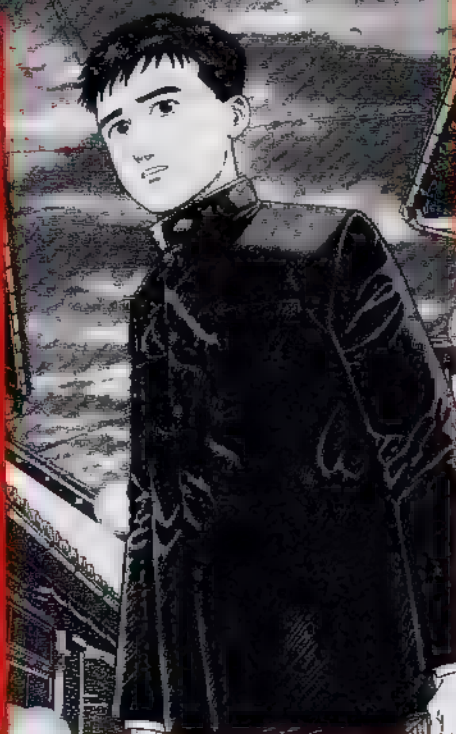
JIRÔ TANIGUCHI QUARTIER LOINTAIN TOME 1



ADAPTATION DE FRÉDÉRIC BOILET

casterman | scintille |

QUI MIEUX QUE FRÉDÉRIC BOILET
MANGAKA FRANÇAIS INSTALLÉ
AU JAPON AYANT PUBLIÉ SES
PROPRIES ŒUVRES DANS LES DEUX
PAYS POUVAIT NOUS EXPLIQUER
L'ENJEU ET LES TECHNIQUES D'UNE
ADAPTATION RÉUSSIE DE MANGA ?
UN EXERCICE QU'IL A MENÉ
DE MAIN DE MAÎTRE POUR LA
TRADUCTION DE QUARTIER
LOINTAIN DE JIRÔ TANIGUCHI



QUEL SENS POUR ÉDITER UNE MANGA ?

Calliope : Comment êtes-vous devenu l'adaptateur de *Quartier Lointain* ?

Boilet : En 1996, Taniguchi avait accepté de réaliser les trames de mon album *Tôkyô est mon jardin* - réédité ces jours-ci - et c'était pour moi une façon de lui rendre la pareille. J'avais parlé de *Quartier Lointain* à Casterman il y a quelques années. Du coup, quand ils ont décidé de publier cette histoire, ils ont tiré les leçons de l'adaptation à moitié réussie du *Journal de mon père* et m'ont proposé de me lancer dans un travail soigné.

ÉDITER LES MANGAS DANS LE SENS DE LECTURE JAPONAIS EST UNE SOLUTION À LA FOIS PARESSEUSE ET ÉCONOMIQUE POUR L'ÉDITEUR

Calliope : N'aurait-il pas été plus simple de publier simplement le livre dans son sens de parution initiale, soit de droite à gauche ?

Boilet : Éditer les mangas dans le sens de lecture japonais est une solution à la fois paresseuse et économique pour l'éditeur. Elle flatte le snobisme des *otaku* (fans) de mangas à qui l'on dit que l'édition originale est respectée. Mais c'est oublier que le format originel nippon répond bien plus souvent à des considérations éditoriales mercantiles qu'à un véritable souhait de l'artiste. Ainsi la collection *Écritures* de Casterman offre à *Quartier Lointain* un format légèrement plus grand que son édition initiale et correspond ainsi mieux aux attentes de Taniguchi.



lors d'une séance de travail dans la salle de rédaction de l'édition japonaise, les pages du manga sont chargées de manière à ce que les pages soient lues de gauche à droite.

Quelle que soit l'habitude acquise par le lecteur européen, lire un texte de gauche à droite dans des cases qui s'enchaînent de droite à gauche demeure artificiel. Et une barrière pour que l'œuvre touche un large public.



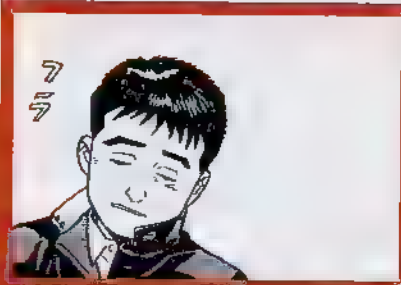
Calliope : *En modifiant l'œuvre ne court-on pas le risque de la dénaturer ?*

Boilet : Une œuvre digne de ce nom n'est jamais figée et une adaptation représente une occasion formidable de la repenser, de la faire évoluer. Depuis 5 ans que je traduis mes propres albums et bien souvent les adapte graphiquement pour les publier au Japon, je me suis rendu compte que le résultat était à chaque fois surprenant, plus riche voire meilleur que l'original. Pour la version nipponne de *Demi-tour*, par exemple, Benoît Peeters et moi n'avons pas hésité à changer des dialogues ainsi que la nature de certains personnages, ajoutant une dimension de double nationalité qui approfondit considérablement le récit.

Sur le sens de lecture, je ne veux pas généraliser : la nature même d'une œuvre ou la volonté de l'auteur peuvent conduire à conserver le sens de lecture initial. Ainsi Yoshiharu Tsuge n'a pas souhaité que les pages de *L'Homme sans talent* – que je traduis pour Ego comme X – soient modifiées.

Calliope : *Pour un album comme L'Épinard de Yukiko qui est paru simultanément en France et au Japon quelle technique avez-vous utilisée pour simplifier l'adaptation ?*

Boilet : Le japonais écrit horizontalement soit à l'inverse de celui écrit verticalement donc tout bêtement de gauche à droite. *L'Épinard de Yukiko* et *Manko Parade* (réalisé en collaboration avec Kan Takahama et encore inédit en Europe) sont donc parus au Japon dans ce sens de lecture – là, parfaitement naturel pour les Japonais et qui évite tout problème d'adaptation à l'étranger. Dans mon manifeste pour « La Nouvelle Manga », je suggère aux auteurs japonais qui se sentiraient à l'étroit dans le carcan commercial insulaire – si rémunérateur ! – de réaliser leurs œuvres de cette manière afin de s'ou-



repas par exemple, comme les mains sont visibles, je propose de laisser les images dans leur sens initial. Une fois que j'ai commencé à montrer la saïle à manger dans ce sens-là, je dois le conserver pour toutes les scènes qui s'y déroulent. Et quand un même personnage figure à la fois dans des cases inversées et rétablies, il devient nécessaire d'harmoniser le sens de sa coiffure ou de boutonnage de ses habits... Il m'est ainsi arrivé de passer 3 jours sur une même planche, soit plus que Taniguchi pour la dessiner ! C'est un énorme et passionnant travail qui, pour être réussi, se doit paradoxalement de passer inaperçu.

Calliope : *Comment procédez-vous pour ces retouches ?*

Boilet : J'ai scanné les originaux dénués de texte que je retouche ensuite sur ordinateur : je déplace des bulles, change les sacs de main. Pour éviter d'intervenir moi-même graphiquement j'essaie de trouver dans le reste du livre un élément qui convient et je le déplace.

Calliope : *Le sens de lecture est-il la seule difficulté que comporte l'adaptation ?*

Boilet : En réalité, la traduction est un plus gros problème encore qui appelle des décisions de scénariste, d'auteur. Fondamentalement, il n'y a

LE FORMAT ORIGINEL RÉPOND BIEN PLUS SOUVENT À DES CONSIDÉRATIONS ÉDITORIALES MERCANTILES QU'À UN VÉRITABLE SOUHAIT DE L'ARTISTE

vir d'autres horizons éditoriaux. Mais ils doivent alors renoncer à les voir prépubliées dans un magazine spécialisé à fort tirage (traditionnellement édité de droite à gauche).

Calliope : *Dans la version française de Quartier lointain, certaines vignettes apparaissent dans leur sens initial de parution et d'autres retournées. Comment s'effectue ce choix ?*

Boilet : Il m'arrive de retourner une page entière quand une dynamique particulière gagne à être préservée. Mais Taniguchi craint que l'effet miroir ne mette en évidence les « défauts » de son dessin, et j'essaie donc de l'éviter chaque fois que c'est possible. D'autant que nous voulons éviter de rendre les personnages gauchers. Dans les scènes de

pas de traduction littérale possible d'une langue à l'autre : la manga a une grammaire graphique très différente. On peut par exemple exprimer des émotions ou des sensations par des sons. Les adaptations paresseuses se contentent de remplacer ce type d'onomatopée par un bruit qui, en français, ne fait pas sens. Il faut chercher d'autres solutions, rajouter une bulle, modifier un dialogue pour restituer l'essence d'une scène... Bien sûr, chacune de ces interventions doit se faire en lien avec l'auteur.

Vincent Henry

PREMIER ALBUM
GRADIMIR SMUDJA

PREMIER ALBUM RIME SOUVENT AVEC JEUNE AUTEUR. GRADIMIR SMUDJA SURPREND. FRISANT LA CINQUANTAINE, CE JEUNE HOMME AUX CHEVEUX GRIS EST UN ARTISTE ACCOMPLI. LE RIRE COMMUNICATIF, IL REGARDE LA VIE ET LE MONDE DE L'ART AVEC MALICE. SON PREMIER ALBUM JOUE AVEC LE MYTHE DE VAN GOGH, ALLIANT POÉSIE ET VIRTUOSITÉ GRAPHIQUE. UNE RENCONTRE SOUS LE SIGNE DE L'HUMOUR, AVEC UN GRAIN DE FOLIE.

GRADIMIR SMUDJA



LE PEINTRE ESPIÈGLE

De Belgrade à Lucca

Vous êtes assez connu en Italie et en Suisse, ou vous avez déjà fait une exposition. En France, il est même difficile d'avoir des biographies précises. Quel est votre itinéraire ?

Gradimir Smudja : Si ça veut dire quelque chose, je suis né un quatorze juillet (nres). J'ai fait les Arts appliqués à l'école secondaire puis les Beaux-arts à Belgrade. Par vocation, j'appartiens à la sensibilité des caricaturistes et du dessin humoristique. Le dessin humoristique m'a appris à tout dire en une ou deux images et, dans le meilleur des cas, sans parole. C'est la façon la plus difficile de communiquer.

C'était peut-être aussi une dérobade face à la tentation de faire quelque chose de plus ambitieux, de plus construit. J'ai fini par prendre mon courage à deux mains et à me lancer dans la BD. Je suis méconnu dans le monde de la BD parce que je suis assis sur deux chaises à la fois. Des amis qui pratiquent le dessin humoristique sont très contents que je tente l'aventure de la BD. Mordillo a dit que mon projet, *Le Bordel des muses*, c'est la « Chapelle Sixtine du dessin humoristique ». On ne pouvait pas me faire plus beau compliment. Je suis peintre, je suis graphiste mais mon univers tourne toujours autour de l'humour. J'aime l'idée de la parodie ou du « funny art »



**JE SUIS PEINTRE, JE SUIS
GRAPHISTE MAIS MON UNIVERS
TOURNE TOUJOURS AUTOUR
DE L'HUMOUR**



C : Vous vous êtes installés près de Lucca à cause du festival de BD, parce que c'est un grand centre du 9^{ème} art ?

G.S. : Je dois avouer que je ne suis jamais allé au festival de Lucca. Je me suis installé dans le pays de Léonard de Vinci, qui pour moi est l'égal de Dieu. Pas seulement parce que c'est un gaucher comme moi, mais parce que c'est le grand Maître de l'Art (rires). Ce sera peut-être le héros d'une de mes BD. Un Léonard de Vinci, mais en science-fiction

C : Finalement, ce sont de bons amis à vous ?
G.S. : Bien sûr ! (rires). Il y a plusieurs manières d'appréhender ces œuvres. On peut les aborder d'un point de vue sociologique. Van Gogh était un auteur maudit et le raffut autour de son œuvre, ça parle moins du peintre que de notre société. Quand une peinture appartenait à l'auteur, Van Gogh, elle ne valait rien. Cinq francs. Dès qu'un galeriste l'a achetée, le prix a explosé.

Du tableau à la vignette

Comment avez-vous découvert la BD ? Étiez-vous un grand lecteur de BD ?

G.S. : Bien sûr. J'ai commencé à lire Franquin, Gaston, Oumpah-Pah de Lderzo, Lucky Luke. Ce qui me plaisait, c'était les bandes dessinées humoristiques, même si les grands classiques comme *Prince Vaillant* ne m'étaient pas étrangers.



VAN GOGH EST UN DES DERNIERS PEINTRES QUI N'ÉTAIT PAS À VENDRE

Quelques amis peintres

Pourquoi avoir choisi les peintres du tournant du XIX^{ème} et XX^{ème} siècle, comme Van Gogh ou Lautrec, pour les parodier, les caricaturer ?

G.S. : C'est une belle question (rires). On me l'a posée il y a cent ans quand je me suis installé en Arles (rires). J'étais le seul Hollandais là-bas (rires). Plus sérieusement, les peintres de cette époque correspondent bien à ma sensibilité. Leur langage, dans la forme, correspond bien à ce que je veux exprimer, ce sont les derniers vrais artistes. Après, ce sont des truqueurs.



Quelle est votre relation avec ces œuvres ? Vous les vénérez ? Vous vous en moquez ?

G.S. : Je voulais un peu démythifier et jouer avec ces grandes œuvres. Je veux montrer que ces peintres sont des gens comme les autres, pas des mythes désincarnés et indéchiffrables.

Dans la BD, on le voit vendre ses tableaux sur le marché...

G.S. : Exactement. Et personne n'en veut alors. Cette relation-là, entre peintres, marchands d'art et collectionneurs n'a pas changé. Van Gogh est un des derniers peintres qui n'était pas à vendre. Picasso, après lui, a compris le système et a appris à monnayer son art. Comme Dali, il était un grand peintre, mais aussi une personnalité du spectacle.

Comment avez-vous évolué de la peinture à la BD ?

G.S. : C'est comme pour la musique, il y a beaucoup d'avoir différents styles, quand on aime la musique, on s'y retrouve. Le dessin, c'est pareil. La peinture et la BD sont des facettes du graphisme que j'aime. L'évolution est naturelle.

Le processus de création de l'album *Vincent et Van Gogh* a duré cinq ans. Je notais toutes les idées dans un carnet, je faisais des esquisses pour chaque idée. Après, j'ai tout assemblé comme un Rubik's Cube. Dans mon



PREMIER ALBUM GRADIMIR SMUDJA

travail en dessin humoristique je jouais déjà sur l'univers de l'art. Certaines idées avaient déjà donné lieu à des dessins publiés dans les journaux.

■ Du point de vue du dessin, comment avez-vous adapté les techniques de peintures, que l'on ressent à la lecture de l'album pour passer à une technique plus BD ?

G.S. : C'était un vrai problème. Il faut pouvoir toucher à la fois les érudits connaisseurs d'art et ceux qui n'y connaissent rien. Dans ce processus, je travaille à l'envers des habitudes de la BD. Je peins d'abord l'atmosphère, puis je trace le dessin au trait sur la peinture.

Pour être fidèle à l'esprit des œuvres originales, j'utilise de grandes feuilles de papier, en 46 x 52 sur une planche complète. On ne peint pas avec des ciseaux (rires). Surtout, tout est fait à la main, pas d'ordinateur. Je cherche à garder les belles manières d'autrefois, la joie de dessiner et de peindre. Pour moi, c'est une thérapie mentale, une jouissance du geste.

Jour après jour, par de petits gestes de bonté...



... en moins de deux, comme au cirque le chat s'agrippait à la toile...

IL FAUT POUVOIR TOUCHER À LA FOIS LES ÉRUDITS CONNAISSEURS D'ART ET CEUX QUI N'Y CONNAISSENT RIEN

Après, j'ai quelques secrets de cuisine, mais ce n'est pas grand-chose. J'utilise beaucoup d'eau et très peu de couleurs. Je passe plusieurs couches, un peu comme de la lasure, ce qui donne une espèce de sfumatto. Ça se rapproche aussi de la peinture japonaise.

Vincent et Van Gogh est un projet ancien. Quelle était la première de cette œuvre ?

G.S. : Quand mes enfants étaient petits, cette histoire les a endormi. C'était une espèce de conte. L'idée de départ était assez floue, puis les petites pierres se sont mises en place. L'idée de base est que personne n'est aussi bon que Van Gogh et que personne n'est aussi mauvais que Vincent le chat. C'est l'idée que tout le monde a quelque chose qu'il n'a pas.

Ah, si au moins ils
l'avaient remarquée
à temps....



Nous voilà arrivés au bout du voyage, tu vas devoir continuer tout seul.

Ce n'est pas une façon poétique de trouver une explication au génie et peut-être à la folie de Van Gogh ?

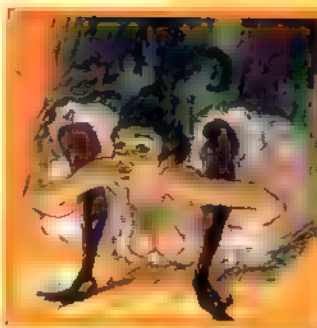
G.S. : D'une certaine façon. On connaît beaucoup de livres, de monographies ou de films sur Van Gogh. L'album, c'est ma version et je voulais qu'elle ne ressemble à aucune autre. J'avance l'hypothèse ludique que Vincent Van Gogh n'était même pas un homme. La peinture de Van Gogh révèle les manières, les mouvements, d'un fauve. J'ai compris que j'avais raison quand j'ai réalisé que seul un animal peut peindre de façon aussi géniale. De même, tout le monde se trompe sur Rembrandt, je peux vous amener son chat si vous voulez (rires).



De Van Gogh à Lautrec

Pouvez-vous nous parler du projet en cours, Le Bordo des muses sur Toulouse-Lautrec ? C'est la même approche ?

G.S. : Oui et non. J'ai commencé à le dessiner au début des années 90 au moment de la guerre en Yougoslavie. Je travaille à l'huile sur carton entoilé, une méthode jamais utilisée en BD. A l'époque, c'était pour moi un passage à vide dans ce monde de folie. Jusqu'à ce que j'en ai marre et que je parte en Italie avec mes deux enfants et mes dessins. Je me suis taillé Qu'ils aillent se faire foutre.



LA BD ET LA YUGOSLAVIE, UNE VIEILLE HISTOIRE

Csaba Kopeckzy, qui a bien voulu jouer l'interprète pour cet entretien, est aussi un connaisseur de la BD en Yougoslavie. Il nous livre sa version de ce vieil amour.

Csaba Kopeckzy : Depuis les années Trente, il y a une vraie culture BD dans tous les pays de l'Est. En Yougoslavie, encore plus que dans les autres pays. Jusqu'aux années 1980, tout était traduit. Pas seulement la production française. Les Belges, les Espagnols, les Argentins, les Américains... Nous avions tout, en Yougoslavie. Certaines BD sont sorties en Yougoslavie avant de paraître en France. Un des Astérix avait été traduit et édité en noir et blanc en Yougoslavie avant d'avoir été mis en couleurs et diffusé en France.

Il y a eu un hiatus avec les « Événements » politiques. Les lecteurs et les auteurs yougoslaves se sont trouvés confrontés à un problème de langue. Ils n'ont pas encore tous incorporé les nouveaux apports du manga, des comics, etc. Aujourd'hui, les nouvelles générations ont le jeu vidéo, les films, les clips. Mais il y a énormément de talent. L'ex-Yougoslavie est une extraordinaire pépinière d'auteurs. Malgré les difficultés d'édition et le manque de moyens, c'est absolument étonnant ce qu'on peut trouver là-bas.

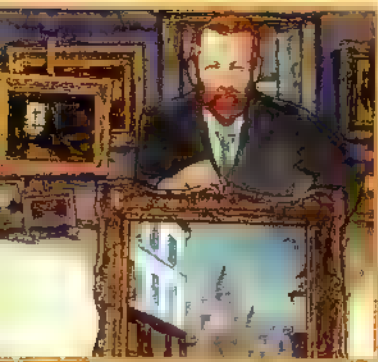
LA NOSTALGIE D'UN CAFÉ D'ARTISTES DEVENU AUJOURD'HUI UNE SUCCURSALE DE LA DEUTSCH BANK



Où en êtes-vous de la réalisation ?

G.S. : Le premier épisode sera prêt en juillet ou août. Quarante planches sont achevées, il m'en reste dix. Après, il y aura deux autres épisodes. Le premier tome se passe au Moulin Rouge et sera parcouru par une cinquantaine de personnages historiques de la Belle Époque. On y verra l'Exposition universelle, la tour Eiffel. Avec une légère ironie, sans sarcasme. Il y aura la nostalgie d'un café d'artistes devenu aujourd'hui une succursale de la Deutsch Bank ou un Mc Donald's. Ce sera un Paris que personne n'a encore vu... mais dont je me souviens (nres). J'ai un peu perdu mon français depuis (nres). Depuis, je suis né dans les Balkans maudits par l'histoire.

Propos recueillis par Gwael Bernicot
Remerciements à Csaba Kopeckzy
pour son rôle d'interprète



Ici, personne ne pourra te trouver.

LES LONGS-MÉTRAGES D'ANIMATION FRANÇAIS ÉTAIENT JUSQU'À PRÉSENT FORT RARES. ENTRE 1990 ET 1996, ILS FURENT AU NOMBRE DE 2 ET TRÈS DISCRETS. MAIS DEPUIS LE SUCCÈS DE *KIRIKOU ET LA SORCIÈRE* ET LE BON ACCUEIL DU *CHÂTEAU DES SINGES*, LA PRODUCTION (OU COPRODUCTION) DEVIENT BIEN PLUS DENSE. ON A DÉCOUVERT EN 2002 *CORTO MALTESE* ET *L'ENFANT QUI VOULAIT ÊTRE UN OURS*. ON EN ATTEND BIEN D'AVANTAGE EN 2003 ET 2004 : *LA PROPHÉTIE DES GRENOUILLES*,

LES ENFANTS DE LA PLUIE, FILS DE GANDAHAR



LES TRIPLETTES DE BELLEVILLE, T'CHOUPI, THORGAL, KAENA LA PROPHÉTIE, CROSSROADS, ET SURTOUT LE LONG-MÉTRAGE RESTITUANT L'UNIVERS DE PHILIPPE CAZA, LES ENFANTS DE LA PLUIE, QUI SORTIRA LE 25 JUIN PROCHAIN.

René Laloux, éternel pionnier

Le mois de juin prochain sera particulièrement riche (voir encadré) avec en particulier *Les Enfants de la pluie*, le second long-métrage auquel Philippe Caza ait apporté sa contribution, 15 ans après *Gandahar* contre les hommes machines

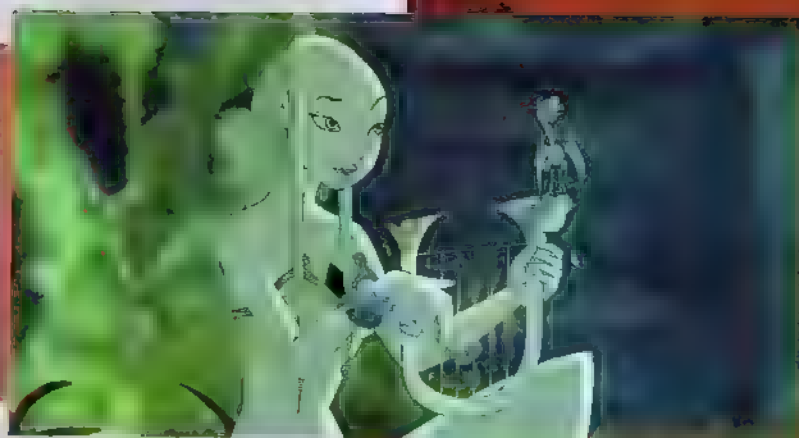
Un lien fort unit ces deux films puisque, comme *Gandahar*, *Les Enfants de la pluie* était à l'origine un projet de René Laloux soutenu par le producteur Léon Zúratas. Mais suite aux décès rapprochés de ses scénaristes et graphistes (Raphael Cluze) et Patrice Sanahuja) ainsi que de son ami Topor (*La Planète sauvage*) le réalisateur des *Maîtres du Temps* préféra renoncer. Son producteur ne renonça pas pour autant : « J'eus l'idée d'associer Philippe Caza et Philippe Leclerc dont je savais qu'ils s'appréciaient et qu'ils étaient pour ainsi dire voisins. »

En effet, après avoir travaillé avec Paul Grimault sur *Le Roi et l'oiseau* et *La Table tournante*, P. Leclerc avait rencontré Caza sur *Gandahar* où il était assistant-réalisateur. Quelques années plus tard, il créait avec J.P. Caspari son propre studio, Praxinos dans la région montpelliéraine à proximité du vétérinaire des studios français : « J'avais travaillé à plusieurs reprises à 'La Fabrique' et je trouvais dommage de laisser sous-employé ce vivier de talents alors que se présentaient des opportunités dans les séries TV. »



Sous l'influence des «animés» japonais

Comme Caza habite lui aussi à proximité, leur collaboration put être très étroite dès le commencement alors qu'ils n'en étaient encore qu'à « s'approprier le projet ». Caza, assisté de Laurent Turner, reprenait le scénario initial adapté du roman de Serge Brussolo, *A l'image du dragon*. De l'œuvre originale, il a été principalement conservé l'opposition entre deux peuples, les Pyros, adorateurs du soleil et brûlés par l'eau et les Hydros qui ne peuvent vivre sans pluie. Un antagonisme



eux : le rythme. « Là où René Laloux utilise 800 plans, Philippe Leclerc en intègre 1.500 »

Ensemble, les deux Philippe ont ébauché les personnages, leur personnalité : « Je me suis efforcé d'orienter Philippe [Caza] dans ses dessins en fonction des contraintes futures d'animation. C'était assez facile vu sa précédente expérience. »

Une coproduction coréenne

Et quand la production proprement dite démarre enfin aux studios Praxinos, les deux hommes sont omniprésents. Philippe Caza participe à toutes les étapes, revoyant le story-board, retouchant les couleurs des décors, les turn-arounds des personnages : « Notre budget représentait 5% de celui du *Roi Lion*. Nous

entretenu par le fanatisme qu'impose le Grand prêtre Pyros à son peuple. Mais afin de « rendre l'ensemble plus sympathique et plus positif » des personnages féminins ont été ajoutés ou densifiés. Les motivations du héros, Skân, sont devenues positives dès le

COMME GANDAHAR, LES ENFANTS DE LA PLUIE ÉTAIT À L'ORIGINE UN PROJET DE RENÉ LALOUX

début du film. « La part romanesque [Skân tombera amoureux d'une belle hydros] tout comme les considérations politiques ont été préservées. Mais on a travaillé pour faire de cette histoire très noire un film d'action accessible au grand public... » Dans l'esprit de Caza, le manga est passé par là : « En toute modestie, notre film cherche à se placer dans le même registre que *Nausicaä* ou *Princesse Mononoke*. » Clé du succès selon

devons donc aller très vite et tout boucler en 12 mois. On créait des décors dont on ne savait pas s'ils seraient finalement gardés puisque le story-board était encore en cours. »

Une fois le travail préparatoire bouclé, Philippe Leclerc s'envole pour la Corée du Sud suivre le travail des studios Han Shin, coproducteurs du film : « Après un départ difficile où il a fallu compléter l'équipe du studio avec des extérieurs, le travail s'est parfaitement déroulé. Étant sur place en permanence, je pouvais interagir en permanence, choisir les effets spéciaux au vu des images. » Car si le travail d'animation proprement dit était réalisé au crayon pour « conserver le côté graphique, papier de Caza », toutes les étapes ultérieures (peinture, montage...) utilisèrent l'informatique.

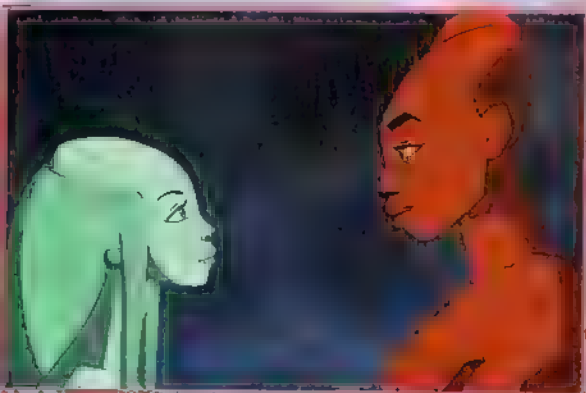
PHILIPPE CAZA LA S.F. SOUS TOUTES SES FORMES...

En science-fiction, Philippe Caza y a plongé dès ses débuts à *Métal Hurlant* en 1976. Depuis, il a décliné son univers graphique en illustrations, couvertures de livres, bandes dessinées et dessins animés. Philippe Caza a mis des années avant de se décider à se lancer dans l'aventure au long cours que représente une véritable série. *Le Monde d'Arkadi* dont 6 épisodes furent publiés aux Humanoïdes Associés avant d'être repris par Delcourt. Cette réédition devait couvrir le temps nécessaire pour préparer le film et réaliser le tome 7. Mais mon travail sur *Les Enfants de la pluie* m'a tellement mûri qu'il m'a fallu plus de six mois pour m'en remettre. Les lecteurs devront donc patienter jusqu'à l'automne prochain avant de renouer avec l'univers d'Arkadi et de Dité.



Après son expérience cinématographique, Philippe Caza éprouve du plaisir à renouer avec les cases et les bulles, à se retrouver seul, concentré. Pourquoi alors s'être lancé dans un projet de film ? « J'ai toujours peur de m'ennuyer et j'aime faire des expériences. Et puis comment refuser une telle opportunité ? D'autant qu'avec P. Leclerc je partais en terrain connu. Enfin, le dessin animé offre le plaisir de se comparer, de se confronter aux autres. À quand un troisième film ? » Je ne sais pas. D'abord je dois me reposer.

Son travail sur *Les Enfants de la pluie* aura une influence sur ses prochains albums : « J'ai mené pour ce film des recherches graphiques que j'ai envie de prolonger en BD. En particulier, le fait d'avoir été confronté à la stylisation imposée par l'animation devrait m'amener à plus de sobriété. Et mon travail sur les couleurs avec John Doeng, le chef décorateur, m'a donné plus d'aisance sur Photoshop et de nouvelles envies en termes de couleurs. » Autant d'éléments à découvrir avec le tome 7 du *Monde d'Arkadi*.



BIENTÔT À L'ÉCRAN

MARI IYAGI, PERLE DE CORÉE

Les studios coréens ne sont pas seulement les auxiliaires des projets occidentaux : ils réalisent désormais par eux-mêmes des œuvres d'une grande qualité. La preuve en a été donnée l'an passé au Festival d'Annecy avec l'attribution du prix du long-métrage à *Mari Iyagi*. Premier long-métrage du peintre Sung-Gang Lee, ce film aux couleurs pastel et aux lumières merveilleuses nous transporte dans un univers entre quotidien et merveilleux. Sur vos écrans à compter du 25 mai.



UN MOIS DE JUIN TRÈS ANIMÉ

Comme chaque année, tous les professionnels et passionnés de cinéma d'animation se retrouvent au mois de juin pour l'heure du dessin animé national avec la sortie consécutive de trois longs-métrages.

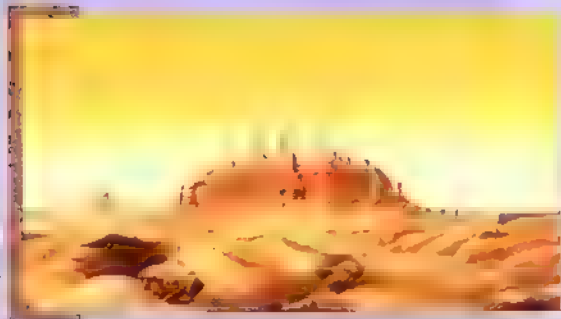
Le 4 juin, place au premier film européen en images de synthèse avec *Kaena la paravole*.

Le 11 juin sera enfin dévoilé *Les Triplettes de Belleville*, un film muet au dessin d'inspiration cubiste.

Le 18 juin, retour au cinéma fantastique avec la sortie de *La Vieille dame et les pigeons*.

Le 25 juin, retour au cinéma fantastique avec la sortie des *Enfants de la pluie*.

Puis retour en France pour la postproduction et l'intégration de la bande sonore composée par Didier Lockwood, un « ami de 30 ans » du réalisateur. Son apport musical, entre Carl Orff, Debussy et Magma donne au film un souffle puissant et transforme le dessin animé en un « opéra filmé » comme le dit le réalisateur.



Le film sortira en juin avec 2 mois de retard car, explique son producteur, « on a besoin de temps pour installer un film qui, contrairement à une fiction classique, n'a aucune notoriété préexistante. » L'objectif : atteindre les 300.000 à 400.000 entrées nécessaires pour amortir le film. L'objectif semble à portée de main : le film a les qualités nécessaires pour trouver son public. Après un début d'histoire âpre se déroulant dans l'univers clos et martial des Pyros, le film s'ouvre au monde bien plus poétique des Hydros. On jouit alors pleinement de la poésie des décors et des personnages de Caza.

Le film n'a pas de moment de grâce aussi puissant que *La Marche des Transformés* dans *Gandahar*, mais il a indéniablement plus de souffle et de cohérence. Avec ses thèmes d'actualité (fanatisme, intolérance...), il devrait toucher à la fois un public ado-adulte et familial à partir de 8 à 10 ans.

Vincent Henry

LES ÉTAPES DE RÉALISATION D'UN DESSIN ANIMÉ

Quelles que soient les techniques mises en œuvre, la réalisation d'un dessin animé comporte un certain nombre d'étapes incontournables réalisées, chacune, par un spécialiste différent :

◆ Une fois le scénario et les dialogues écrits, ils sont repris sous forme de *story-board*, sorte de bande dessinée sans bulle. Une fois les dialogues enregistrés, le *story-board* est filmé pour constituer une ébauche temps réel du film. Cette *animatique* permet de caler le rythme d'enchaînement des plans.

◆ Chaque personnage fait l'objet d'études poussées permettant de le dessiner sous tous les angles (on parle de *turn-around*) et dans ses principales attitudes. À chacun sont associés des couleurs.

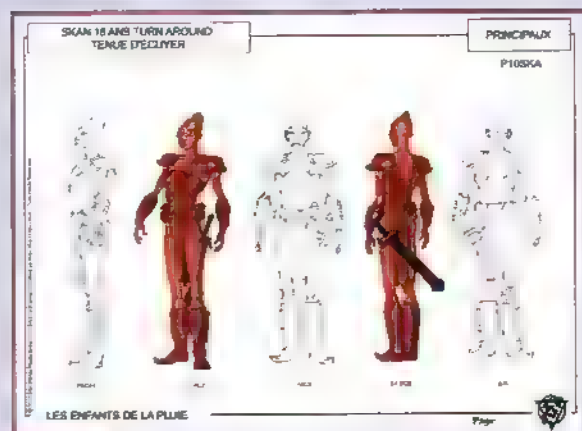
◆ Les principaux décors font l'objet d'études de principe permettant de visualiser le champ et le contrechamp. Ensuite viennent la réalisation réelle des décors, leur scanérisation et leur mise en couleur.

◆ Afin de préparer l'animation, le *lay-out* complète le *story-board* en mentionnant les éléments de décor à utiliser, les cadrages, et les positions-clés des personnages dans le temps.

◆ Une fois la préproduction achevée, le travail d'animation proprement dit est souvent confié à un studio étranger. Chaque élément de décor, chaque position de personnage est créé sur une table à lumière au crayon ou sur informatique.

◆ Le montage des images de même que le gouachage (mise en couleurs) se font désormais systématiquement par informatique, de même que les effets spéciaux.

◆ Restent ensuite les étapes de postproduction : montage final, musique, voix, générique...

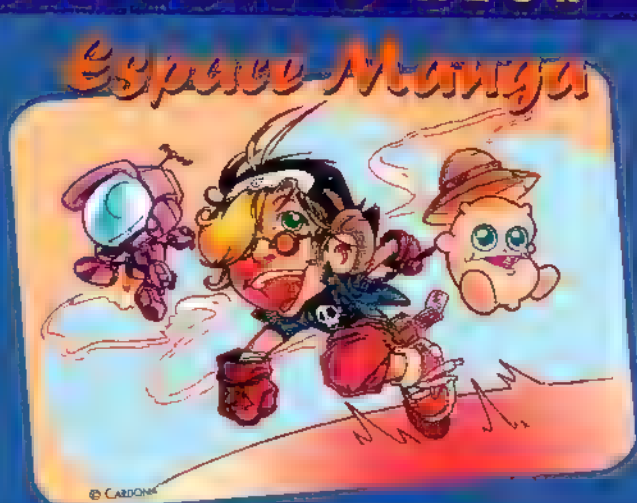


8^{ème} Festival BD

30, 31 Mai et 1^{er} Juin



- Expositions
- Espace Fanzines
- Espace Jeunesse
- 50 auteurs invités

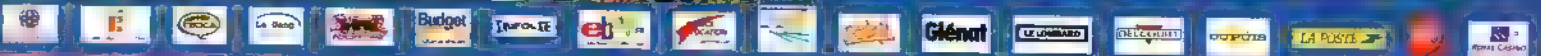


Cosplay le dimanche 1^{er} juin de 14h à 18h
Inscription par tel ou sur le site www.ot-mandelieu/bd

Projections de dessins animés et de films amateurs
Dimanche 1^{er} juin de 10h à 13h

Tournoi officiel de cartes françaises YU GI OH
Samedi 31 mai et dimanche 1^{er} juin de 14h à 19h
Inscription recommandée: nombre de places limitées.
Par tel ou internet

Mandelieu-La Napoule, 5 km de Cannes
Palais des Congrès Europa de 10h00 à 19h00
à 100 m de la sortie autoroute N°40 parking gratuit
Tél. 04 92 97 80 89 - www.ot-mandelieu.fr/bd



Japan Expo

Le Festival des Loisirs Japonais

Manga • Anime • Jeux Vidéo • Cinéma
Musique • Traditions et Culture Populaire

5^{ème} IMPACT



4 au 6 Juillet 2003
CNIT, Paris La Défense
<http://www.japan-expo.com/>

FOCA, ANIME, PiKa EDITION, DIP, Glénat Manga, TOYO, KAZE, 161.fr, TONKAM

1862 GUSTAVE FLAUBERT PUBLIE SON ROMAN
SALAMMMBO. 1981, LE DESSINATEUR PHILIPPE
DRUILLET SORT LE PREMIER TOME DE LA BD
SALAMMMBO. EN 2003 PARAÎT SALAMMMBO
LE JEU VIDÉO, PAR L'ÉQUIPE DE THE ADVENTURE
COMPANY. TROIS RÉALISATIONS POUR
UNE MÊME VISION FANTASTIQUE DE LA
PREMIÈRE GUERRE PUNIQUE

SALAMMMBO

TROIS SIÈCLES

POUR UN JEU VIDÉO

Jouer un Paria

III^{ème} siècle avant J.C. Carthage a été vaincue par Rome. Ses mercenaires campent sous ses portes. L'esclave Spendius s'échappe des geôles de la cité. Il rejoint Mâtho le chef des mercenaires. Spendius pousse les soudards à la révolte contre la République corrompue. L'esclave en fuite sera l'âme damnée de Mâtho tout au long de sa conquête de la ville et de la belle prêtresse de Tanit, Salammmbo.

C'est Spendius que doit incarner le joueur dans ce jeu d'aventure développé à partir de l'histoire de Flaubert et de l'univers graphique de Philippe Druillet. Dès les premières scènes, le joueur est étourdi par la beauté du jeu. L'intrigue dans un monde sauvage et cruel se révèle vite à la hauteur. Le jeu fait véritablement pénétrer dans un univers extrêmement riche et original.



La troisième adaptation

Faire un jeu vidéo produit de diffusion de masse à partir d'une œuvre littéraire et d'une BD des années 80, symbole d'une recherche graphique sans concession, était un défi. Pour Thierry Miquel, le chef de projet, « en réfléchissant à l'universalité du thème de Salammmbo... Ce qui est très riche c'est la patte graphique, la touche artistique unique de Druillet qui nous a permis de faire un jeu original et graphiquement parfaitement identifiable. En travaillant avec Druillet, on ne voulait pas tant un nom qu'un directeur artistique ». L'extraordinaire talent graphique. Le joueur américain ne connaîtra probablement ni Druillet ni Flaubert, mais ce qui le touchera c'est l'univers graphique et l'histoire de ces auteurs. On croit à leur universalité ».

« LE PREMIER TRAVAIL A ÉTÉ DE REPRENDRE EN 3D
LES PERSONNAGES DE LA BD ». THIERRY MIQUEL



PHILIPPE DRUILLET, LE DESSINATEUR CONVERTI À LA 3D

À progresser au travers du jeu, on ne peut qu'adhérer à cette idée. L'univers visuel du dessinateur, sombre et épique, son trait aigu et nerveux, donne un souffle extraordinaire à cette tragédie antique teintée de fantastique. L'univers dément de la BD paraît effectivement un matériau rêvé pour le jeu vidéo. Restait à l'adapter.

artistiques généraux, nous disant ce qu'il préférait dans les travaux des graphistes.

Pour réaliser le jeu, une équipe de près de trente personnes a travaillé pendant un an.

Graphistes et développeurs ont dû déployer des trésors d'ingéniosité pour interpréter l'univers de Druillet en 3D pour un jeu vidéo. Une des plus étonnantes trouvailles est le traitement de la couleur, imaginé par Grégoire



Collopy : Quel a été votre rôle ?

Philippe Druillet : J'ai travaillé uniquement sur la partie graphique. C'est une histoire fascinante. Il y avait déjà l'album, on m'a demandé de faire une bible graphique. J'ai réalisé des éléments de décor, d'équipement et d'architecture. Et là, une équipe de petits gèmes a fait un Druillet très différent de d'habitude. Dans un album ou un film, moi, j'ouvre l'architecture de façon un peu cosmique. Je fais une cathé-

drale. Eux, ils ont créé un univers complètement délirant, tortueux et confiné, d'une beauté absolue. Ça leur appartenait profondément tout en étant du Druillet. J'étais assez effaré. Ils ont réalisé un travail magnifique. L'éclairage notamment est superbe.

« J'ÉTAIS LE PREMIER SPECTATEUR ET JE NE PEUX PAS RENIER LE MOINDRE MILLIMÈTRE DU JEU »

PHILIPPE DRUILLET

Druillet a déjà une expérience réussie dans le jeu vidéo avec la série *Ring*. Il est très intéressé par la création 3D et a travaillé à de nombreux projets de dessins animés. Sculpteur et designer lui-même, il est très sensibilisé à la création en volume. L'équipe de Cryo, devenue *The Adventure Company*, a rencontré un directeur artistique unique. Pendant les premières semaines de travail, le game-designer a développé son scénario et la préparation graphique du jeu a été lancée avec Philippe Druillet et Grégoire Valayer, le directeur artistique opérationnel. Thierry Miquel complète : « Dans ce travail d'adaptation, ce que Druillet nous a également fourni, c'est la mu-



Valayer : « Un jeu vidéo épique »

« Nous avons misé sur une méthode inspirée du théâtre. En fait, tous les modèles sont gris mais... sont éclairés par des spots », des sources de lumières colorées.

De cette façon, on retrouve l'efficacité des couleurs de la BD. Cette méthode a permis des variations intéressantes. Par exemple, le même modèle de montagne désertique est utilisé deux fois à deux moments différents de l'histoire. La mise en couleur est totalement différente (une fois jaune, une fois rouge sombre) pour créer deux ambiances. C'est comme au théâtre.

Survivre dans un jeu épique

Le résultat graphique est étonnant et dégage une ambiance sombre et épique soutenue par la musique de la *Symphonie du nouveau*

C : Avec le jeu, c'est vrai que pour la première fois on a du Druillet dans des espaces confinés.

P.D. : Oui. En même temps, il y a une chose incroyable. Peu de gens le savent, mais mes premières BD, c'était tout à fait ce style. Avant de me lancer dans des délires cosmiques, j'ai commencé par des choses très intimistes qui venaient du film expressionniste allemand. Des décors tordus, des nuelles resserrées, des plafonds bas. Je parlais à l'équipe du jeu de films de Fritz Lang noir et blanc du cinéma muet des années 1920. Et c'est ça qu'ils ont retrouvé. C'est comme si la boucle était bouclée.

C : Comment avez-vous travaillé avec l'équipe de *The Adventure Company* ?

P.D. : Je suis allé deux ou trois fois sur place et j'ai ensuite fait un suivi avec le chef de projet, le directeur artistique opérationnel et le game-designer. À la vue des premiers travaux, je me suis rendu compte que j'étais tranquille. C'est merveilleux quand des gens arrivent à faire mieux que vous ce que vous concevez. C'est le rêve du fanéant (rires). J'ai senti très vite que l'équipe du jeu avait un angle d'attaque particulier sur *Salammbô*. Ça collait très bien. J'ai laissé ouvrir. Il faut savoir faire ça aussi. Sans cette confiance, ce n'est pas la peine de travailler.

C : Le jeu vidéo ouvre réellement de nouvelles potentialités ?

P.D. : Je crois. Benoît Sokal l'a compris lui aussi. Le choix du découpage BD dans *Salammbô* a été pour moi très enrichissant car je me suis rendu compte que cela ouvrait de nouvelles possibilités. Je me demande si à l'avenir mes prochains albums ne seraient pas sur CD-ROM. Il y aurait un regard neuf et en plus, il y aurait la musique. C'est le vieux rêve de tout dessinateur de BD de rajouter une bande son. Et ceci sans vouloir approcher le cinéma, en utilisant le langage et le dialogue de la BD. Il faudrait trouver un type d'édition qui regroupe à la fois le monde de la BD et le monde de la 3D. Je crois à un avenir là-dedans.

C : Le *Happy End*, une limitation du jeu ?

P.D. : Je ne crois pas. Ce jeu est une retranscription supplémentaire de l'épopée de Flaubert que j'avais moi-même pas mal modifiée et retransposée. J'ai proposé une nouvelle approche tout en gardant l'essence du drame. Le jeu projette le même récit plus loin

avec une nouvelle technologie qui apporte un autre regard et surtout un autre public. Le livre de Flaubert fait partie de ces histoires humaines éternelles que chaque époque peut réinterpréter.

titude de petits détails graphiques qui font son univers. Il a redessiné des frises, des pavages, des textures que nous avons pu utiliser sur les modèles. Druillet nous a apporté des conseils



« L'INTIMITÉ DU LECTEUR, AVEC L'INTERFACE DE LA PLANCHE, EST LA MEME, MAIS MULTIPLIÉE, DANS LE JEU ». PHILIPPE DRUILLET



monde de Dvorak. Mais l'immersion ludique doit aussi beaucoup à la richesse du scénario. Le découpage visuel et narratif est résolument emprunté à la BD. De grands épisodes sont séparés par des cinématiques somptueuses. Au fur et à mesure de l'avancée de l'histoire un « journal » sous forme de planches à la Druiilet permet de toujours garder les principaux indices sous la main. C'est à la fois pratique et beau.

Les incontournables énigmes de ce genre de jeu s'intègrent à ce qui fait l'originalité de *Salammbô*

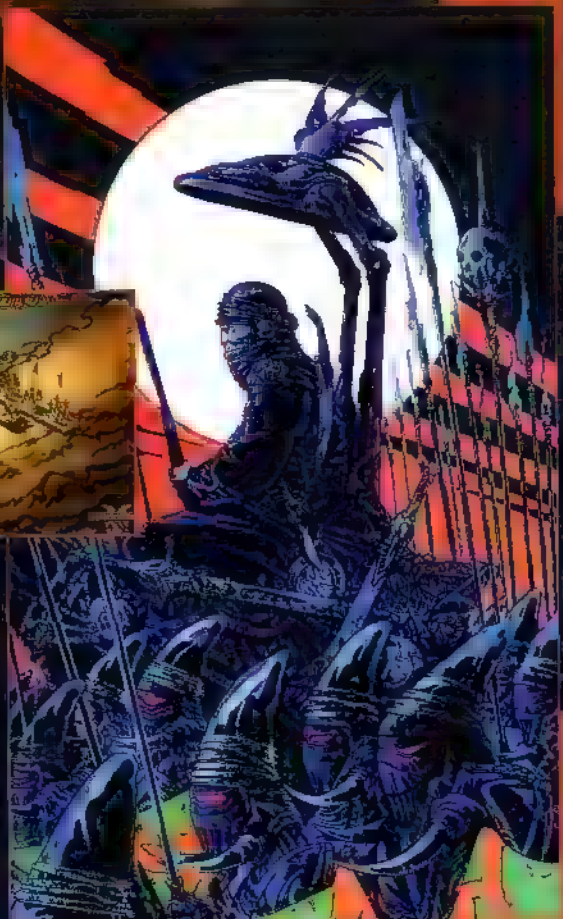
partager le sentiment de survie sauvage qui anime Spendius le héros. Pas de grands idéaux ni de monde à sauver avec panache. C'est la peau d'un esclave qu'il faut sauver même si pour cela il faut escalader une montagne d'ossements ou déclencher une guerre entre Carthage et ses mercenaires. Le choix, ici, fait fi de l'héroïsme et des bons sentiments, est d'une fidélité totale à l'univers de Druiilet. Avec Spendius, on retrouve le cruel loup solitaire qu'est Lancelotti dans la BD, en plus fourbe. Deux grands scénaristes de



négociation diplomatique dans la tente de Mâtho sont particulièrement réussies. Spendius doit jongler entre les intérêts et les personnalités des chefs de guerre pour provoquer la guerre. Le joueur se surprend à faire des calculs cyniques devant son écran avant de choisir une réponse.

La tragique histoire d'amour entre Mâtho et Salammbô passe au second plan pour les besoins du jeu. Elle n'est plus le ressort romantique du récit comme chez Flaubert, mais une des motivations qu'exploite le retors Spendius. La funeste fin du roman et de la BD fait place à une « victoire » plus conventionnelle dans le jeu.

Le découpage plein de rebondissements pourra sembler un peu dirigiste mais il contribue à la force narrative du jeu. Les adeptes



des énigmes tordues trouveront des défis originaux, avec par exemple l'étonnant réglage d'une baliste « à l'oreille ».

Heureusement, le commun des joueurs peut se sortir de ces difficultés avec un peu de logique pour profiter pleinement de l'histoire. *Salammbô* ravira les adeptes de l'univers graphique de Druiilet. Plus généralement, tous ceux qui veulent explorer un univers baroque se laisseront emporter par une histoire grandiose.

Ismaël Bédicot

UN SCÉNARIO VIEUX DE 24 SIÈCLES

En 264 avant J.C. le conflit entre Rome et Carthage, les deux puissantes républiques de Méditerranée occidentale, se transforme en guerre. Cette Première Guerre punique tourne au désavantage de Carthage qui signe la paix mais abandonne la Sicile aux Romains en 241 avant J.C. Après avoir été menés par le général Hamilcar, père d'Hannibal, les mercenaires de Carthage se révoltent contre la cite exsangue. Cette histoire de la Première Guerre punique racontée par Polybe a très librement inspiré Flaubert pour son roman *Salammbô*. Le thème a fasciné le dessinateur Philippe Druiilet qui en a fait une transposition en science-fiction. Aujourd'hui cet épisode antique fait l'objet d'un jeu vidéo épique.

Salammbô, un jeu d'aventure édité par The Adventure Company, sur PC uniquement.

COURRIER DES LECTEURS

Courrier d'une lectrice

A mon magazine préféré... si j'arrivais à le lire...

Abonnée de la première heure à Eklipse, j'ai vu mon abonnement se poursuivre avec Calliope. Aujourd'hui il me reste trois numéros à recevoir.

Si rien ne change, il est très clair que je ne me réabonnerai pas. Je ne demande pas grand chose : pouvoir lire ce magazine sans déclarer forfait au bout de deux pages ! Les articles, les critiques etc. le contenu, tout est très bien. Pas de changement demandé de ce côté là. Mais pitié, permettez-moi de me détendre en lisant ce magazine en rentrant du boulot ! Pour le moment, c'est une véritable épreuve... Un peu de sobriété dans la maquette, please !

J'ai ressorti mon dernier Eklipse et j'ai vu la différence, je vous en photocopie une page ou deux si vous voulez. Il n'y a pas de honte à reprendre une maquette qui est efficace. Même les premiers numéros de Calliope sont plus lisibles. Mais depuis, c'est de pire en pire.

Comme j'ai envie de pouvoir me réabonner, je

vous donne un coup de main. Petite revue de gros détails sur le Calliope 4.

Le sommaire : un sommaire c'est censé servir à trouver d'un seul coup d'œil ce qu'on a envie de lire en premier. Il ne sert donc à rien.

Les Tribunes : ok, sauf les articles en bleu sur fond vert criard avec un titre en blanc. Je sais bien que la mode est au retour aux années 70 mais rouge, ocre et bleu cela suffit ! Les couvertures des BD présentées sont suffisantes pour la diversité des couleurs.

Les critiques : le pire, c'est l'écriture blanche sur fond moucheté, je n'ai pas lu. Lady Oscar, je l'ai lu, que je suis une fan de Candy. Mais la trame rose est illisible.

De manière générale, les articles : j'adore Larcenet mais je n'ai pas tout lu. C'est fatiguant et il y a beaucoup trop d'illustrations. Mon œil est happé à droite et à gauche et papillonne, je perds trop rapidement le fil. Le portrait de Matsumoto est tout juste acceptable, niveau confort de lecture ; le fond est presque sobre (il n'y en avait pas dans Eklipse, c'était beaucoup mieux). Qui est Paul Pope ? Je ne le saurai pas. Le blanc ou l'orange sur fond chocolat, je ne peux pas. Dommage, il y avait moins d'illustra-

tions, j'aurai pu le lire sans que mon œil s'affo-
le (enfin sur les deux premières pages). En gé-
néral le blanc sur un fond couleur pas uni (et même
uni) c'est trèèèèèè fatigant. A proscrire.

Je crois que je vais m'arrêter là et refermer
mon Calliope, je fatigue...

En conclusion, sur ce dernier numéro, je n'ai
pas lu plus de trois articles. Pas pour le conte-
nu, mais quand on rentre le soir et que l'on est
fatigué, l'œil a du mal à se fixer, à dégager les
lettres du fond, pour ensuite en faire des mots,
pour ensuite en faire des phrases...

Serena Duggan

*Nombreux sont ceux qui nous ont fait ces
remarques, Calliope change de peau pour le
numéro de septembre : une nouvelle formule,
c'est-à-dire un contenu révisé pour une maquet-
te révisée. J'espère que vous, ainsi que tous les
autres lecteurs, y trouverez votre compte.*

Les coulisses de Calliope : LE MAILLON FAIBLE

Voilà pour le courrier des lecteurs. Vous avez été beaucoup moins ce dernier mois à vous manifester. Est-ce dû à une lassitude liée à notre problème répété de périodicité irrégulière ? Peut-être. En guise de début d'explication, je vous dévoile les coulisses de notre magazine...

Florent et Joël, meilleurs amis du monde contrairement à ce que laissent croire leurs fréquentes incartades dans Calliope, arrivèrent ensemble au rendez-vous fixé par Jérôme rue Soufflot. Au programme, échanges de bandes dessinées, discussions entre amis autour de muffins pomme-cannelle et vanille citron.

Florent, minuscule cactus munis de gants de boxe rouges, escalada difficilement la chaise métallique. Joël, perpétuellement fatigué, s'assit pesamment en exhalant un soupir de lassitude chronique, sa tête volumineuse dodelinant paresseusement ; sa tête n'était pas plus imposante qu'une autre. Mais elle était juchée sur un corps chétif, si bien qu'il ressemblait à un ennemi de Batman voulant conquérir le monde. Jérôme, se débarrassa d'abord de sa besace élimée mais non moins magique : elle pouvait englober les services de presse de toutes les maisons d'édition pendant plusieurs mois. Il sauta ensuite à pieds joints ; son corps élastique, comme suspendu dans les airs, se contracta en une balle de chair informe, qui rebondit mollement par terre avant d'atterrir à son tour sur une des chaises. Jérôme se déplaça avec un bruit caoutchouteux.

Les trois étaient attablés. La réunion allait pouvoir commencer.

- J'ai des invitations pour aller au festival du studio de production Ghibli à Paris, commença Jérôme d'un ton sentencieux. Étant à Seattle puis à Hong Kong pendant les deux jours, je ne pourrai pas m'y rendre. Est-ce que l'un de vous veut les places ?

Florent, malgré son allure belliqueuse, était un cactus poète : il ne s'exprimait qu'en alexandrins aux rimes riches. L'auteur de ce présent texte étant totalement insensible à la poésie d'une part, aux propos de Florent d'autre part, ses propos sont rapportés ici de manière approximative :

- C'est quoi le studio Gimli ? déclama Florent en brandissant son gant de boxe au ciel.

Jérôme, désespéré, laissa tomber son visage au creux de ses deux mains, p'tain c'est pas possible, il bosse dans Calliope...

Joël, déployant une énergie proche de celle du Big Bang, tourna la tête vers le cactus. Jérôme se redressa. Les deux fixaient le petit végétal clignant nerveusement des yeux.

- C'est...

- Attendez attendez attendez ! déclama Florent en sautillant sur sa chaise, je vais trouver !

Silence.

- J'ai le droit à trois chances, ok ?

- ok.

Le cactus se fripa sous la réflexion intense.

- Gimli. Gimli. MAIS C'EST FACILE !!! Qui dit « Gimli » dit « Seigneur des anneaux ». C'est donc le studio de production de Peter Jackson !

Jérôme aspira l'air un plein poumon, rejeta sa tête en arrière, ouvrit la bouche :

- Non. Le studio Ghibli est japonais.

- Attends attends attends ! Florent retira un gant, transperça un muffin de ses aiguilles pour le porter dans sa bouche. Manger l'avait toujours aidé à réfléchir... MAIS C'EST FACILE !!! Qui dit « Gimli » dit « Seigneur des anneaux ». Qui dit « Seigneur des anneaux » dit « médiéval fantastique ». Qui dit « médiéval fantastique japonais » dit « Chronique de la guerre de Lodoss »...

Florent s'arrêta pour vérifier s'il n'avait pas dit là une immense sottise : il n'avait pas la moindre idée du thème de Lodoss, à ce qu'il savait cela pouvait tout aussi bien être une série policière dans un monde cyberpunk... Silence.

- C'est ceux qu'y ont fait Lodoss, reprit-il, son gant à nouveau brandi au ciel.

- Non. Je dois te prévenir Florent. Si tu ne réponds pas bien, tu es viré.

Le cactus commençait à dégouliner de transpiration, perdant ainsi l'eau accumulée, nécessaire pour survivre cet été.

- C'est là où bosse Miyazaki ? déclama-t-il timidement.

- Et bah voilà !

La tension dissipée, la conversation battit son plein : festival, bandes dessinées, littérature et théâtre... tandis que Florent, en son for intérieur, se félicitait de ne connaître qu'un seul auteur japonais...

Joël Bloch



L'ÉTÉ SERA CHAUD !

AVEC MANARA, CLAMP, TERRY MOORE
TOUT SUR LES FEMMES DANS LA BD



Calliope 06

ETERNAL

SORTIE LE 13 JUILLET



www.paquet.li
paquet

Destination Equateur...

PERRISSIN & PAVLOVIC

eI NINO

Tome 2 Rio Guayas

Les Humanoïdes Associés



www.humano.com

Juin 2003